2 CD ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСКАМИ

№ 10(65)`2002

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Mafia: The City of Lost Heaven
ИГРА НОМЕРА

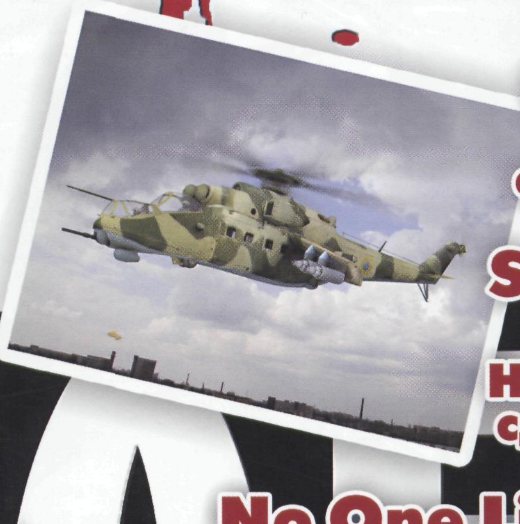
Reviews

Medieval: Total War
Средневековый Сегун

Divine Divinity
Джоконда тоже плоская

Icewind Dale II
Вы будете смеяться, но это Infinity

Previews



Hearts of Iron
Новая Европа, сделано в Швеции

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
Новый Чернобыль, сделано в Украине

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
Арчер, Кейт Арчер



м - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

f Lost Heaven

ISSN 1680-3264


Модемы серии
OMNI 56K
Модем•Факс•Автоответчик•АОН
EDITORS' CHOICE 2002
МИР ПК
ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ
АДАПТИРОВАН ДЛЯ СНГ
гарантия 3 года
V.92/V.44 - максимальная скорость доступа в Интернет
Надежность связи на любых линиях
Легкость установки – простота в обращении
Возможность обновления микропрограммы
OMNI 56K PRO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K PCI
товар сертифицирован
ZyXEL
www.omni.ru



Всем привет!

Американцы в частности и все капиталисты вообще любят подсчитывать все на свете. Якобы для того чтобы строить далеко идущие оптимальные планы. На самом деле это у них просто в крови. Так вот, недавно исследовательская контора NPD Techworld вычислила, что в прошлом году было продано 65 миллионов компьютерных игрушек (скорее всего, продукция Горбушки не учитывалась). В сравнении с предшествующим 2000 годом объем продаж вырос на 3.6 процента. "Аж на три и шесть" или "всего на три и шесть" процента? Это смотря откуда взглянуть... За тот же период разошлось 110 миллионов игрушек для консолей, а соответствующий прирост продаж составил целых 9 процентов. Как ни крути, консоли отхватили две трети игрового рынка. И продолжают наступать опережающими темпами... Вопрос в том, насколько это должно волновать нас с вами. Не волнуйтесь, не должно. Для подтверждения этого утверждения приведу пару профессиональных комментариев упомянутых выше фактов.

Джеф Браун, представитель одного из самых успешных PC паблишеров - Electronic Arts: "Продажа игр для PC по-прежнему приносит устойчивые, растущие доходы. Если кто-нибудь намерен прекратить производить игры для персоналок - EA с огромным удовольствием готова выкупить соответствующий бизнес".

Шон Макдермотт, бизнес мэнеджер компании Mad Doc Software (которая только-что закончила выпуск The Art of Conquest, адд-она к Empire Earth): "Консоли появляются и исчезают, кто сейчас вспоминает о Sega Dreamcast? Но PC - они навсегда. Имеющаяся база персональных компьютеров уже настолько велика, что они заведомо никуда не денутся".

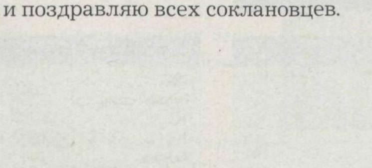
Попробуйте отыскать на приставках толковую игру для Настоящего Стратега. Разыскали? Поздравляю, ну и как вам ее управление? Значительно удобнее играть в сложные стратегии, ролевики, онлайновые игрушки на десктопных машинах с клавиатурой, чем мучиться с консольным контроллером, заточенным под гоночные аркады, шутеры и драки. И еще один важный момент - консоли никогда не меняются. Playstation 2 - отличная машинка, почти произведение искусства. Вот только датируется шедевр 1999 годом прошлого века. И сравнение с конфигурациями и возможностями современных PC оказывается не в пользу приставки.

Естественно, клепать игры для консолей легче, прежде всего, из-за их идентичности. Зато за год в PC'шной среде успевает смениться 3-4 поколения железа, новые процессоры появляются чуть ли не каждую неделю, свежие видеокарты "тянут" немыслимое количество полигонов в кадре и т.п. А это значит, что и игры на PC выглядят красивше, и бегают быстрее. И так будет до появления очередного поколения консолей, а ведь это событие происходит не так уж часто, примерно раз в пять-шесть лет. Так давайте же продолжать идти в ногу со временем.

По текущему номеру. Считайте, что сентябрь мы прожили счастливо - вроде не Рождество, а какие хорошие игрушки появились: Mafia, Divine Divinity, Icewind Dale II. Всем играть... ладно, играть сидя. Да, в далеком городе Лондоне прошла открытая для широкой публики выставка ECTS, в этом номере мы поместили превьюшки по наиболее интересным засвеченным на ней новинкам. В артельном материале речь на этот раз пойдет о том, каких героев мы выбираем и почему. Наша "Оружейная" оказалась на страницах, посвященных Mafia... какой же Браунинг все-таки был умница.

Navigator Dragons продолжает наращивать присутствие в Dragon Court, за несколько часов до написания этих строк мощь ND перевалила за показатель 5000, с чем я и поздравляю всех соклановцев.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 65
Октябрь 2002 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела Hardware
Юрий Пашолок

Корректоры
Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 42.500 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2002 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!! Стр. 159

КОНКУРС - стр. 3













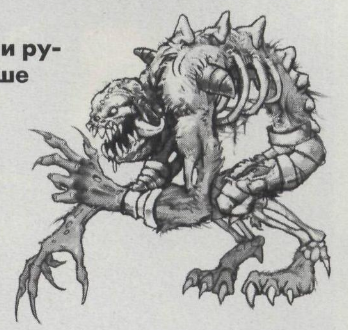
Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Конкурс на лучшую карту к Warcraft III

По пыльным степям Азерота,
где гоблин гулял молодой...
эльфийская народная песня

Гули, гули, гули... - повторял некромант бродя вокруг Bone Yard`а. Но гули ушли рубить лес и не услышали... А потом пришли эльфы и забрали его с собой. И больше никто этого некроманта не видел.
Мораль этой сказки такова: не оставляй героя без дополнительного прикрытия – сказал папа-орк, закрывая книжку. И бережно поправил сыну одеяло.
- Папа, а что бывает с теми, кого забирают эльфы...
- Видишь ли сынок, поскольку все эльфы... – Задумчиво произнес папа-орк - ...мал еще, спи давай!
Папа-орк задул свечку, спустился на первый этаж своего дома, поцеловал жену, взял топор и пошел проверить, не хозяйничает ли кто в огороде... Больше его никто не видел.



Сказки сказками, а картоделам пора приниматься за работу. "Навигатор" проводит конкурс на лучшую синглплеерную карту для Warcraft III. Также рекомендуется подглядывать в статью "Создание миров", опубликованную в сентябрьском номере нашего журнала. Использование собственных текстур, скриптовых сценок и диалогов – приветствуется. Не приветствуется: отсутствие фантазии, банальность и плагиат.

Условия конкурса:

* Карта не должна быть выложена в Сеть до подведения итогов конкурса.
* Карта должна быть откомпилирована и сжата в архив с расширением .zip.
* Карта не должна быть защищена мэп-протектором.
* Все работы должны быть высланы на e-mail: navigat@aha.ru, либо по адресу: 123182, Москва-182, а/я 2 (в последнем случае редакция не несет ответственности за сохранность дискет и компакт-дисков) с пометкой "Лучшая карта к Warcraft III".
* Любой, кто пришлет нам карту, украденную из Интернета, будет иметь личное знакомство с эльфами.

И не забывайте указывать свой обратный адрес, контактный телефон, имя, фамилию, отчество. Ник и клан – по желанию.

Все карты, вне зависимости от их качества, будут выложены на компакт-диск, прилагаемый к журналу. Автор лучшей карты (он же победитель, он же умница-золотые-руки) получит DVD-ROM Pioneer.

Приз предоставлен компанией RRC - эксклюзивным дистрибутором DVD-ROM Pioneer N.V.

RRC Business Telecommunications



Итоги конкурса "Моя игровая зона"



Ну и задачку вы нам поставили, драгоценные наши читатели. Трудно было выбрать победителя конкурса. Потому что хороших фотографий было много, а вот четкого лидера совсем даже не было (лучшие фотографии выложены на диск, вот оцените, каково нам пришлось из них выбирать).

Так что мы отобрали, пять лучших игровых зон и совершенно случайным образом выбрали одну из них.

В этой пятерке были:

- знаменитый мастер моддинга Кирилл Балалин и его самый крутой комп в СНГ;
- Безымянный Любитель Пива (к сожалению, не указал своего имени и фамилии);
- Николай (также не указал свою фамилию) из Brotherhood of NOD;
- большой ценитель Unreal Андрей Лукашенко;
- и Сергей Быстров, навечно застрявший в Quake 2.

Модем достался Сергею Быстрову. С чем мы его и поздравляем. Модем передадим с первым шаттлом отчаливающим на Строггос.

Итоги конкурса "Монстрятник"



Сия фотография запечатлела Андрея и Руслана Кушнерчук - двух братьев монстроведов и монстроводов, которые совместными усилиями выиграли в нашем июльском конкурсе модем.

Новости

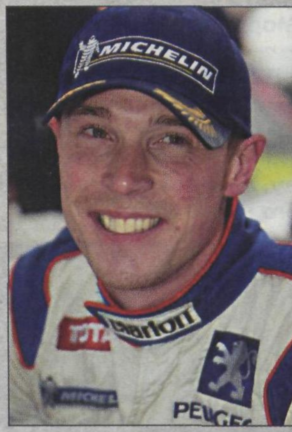
Андрей Иванов
Андрей Егоров
Юрий Пашолок
Владимир Веселов
Владимир Чаплыгин
Horse With No Name

AquaNox: Revelation превратился в AquaNox 2: Revelation



Компания JoWood сообщила, что в процессе работы над довеском AquaNox: Revelation к игре AquaNox стало ясно, что он тянет не просто на аддон, а на полноценное продолжение. В связи с чем AquaNox: Revelation получил статус сиквела оригинальной игры и был торжественно переименован в AquaNox 2: Revelation. Игроку предстоит руководить действиями пилота подводной лодки Вильяма Дрейка (William Drake), который живет в далеком будущем, когда человечество переселилось под воду, так как на поверхности жить стало невозможно. И вот в таком безрадостном далеко игроку приходится охотиться за сокровища, торговать и, конечно же, воевать. - А.И.

Бернса пустят в серию вслед за МакРеем



Действующий чемпион мира в раллийных гонках, Ричард Бернс (Richard Burns), подписал долгосрочный контракт с SCi Entertainment Group, которая тут же анонсировала новую серию раллийных гонок Richard Burns Rally. Первый ее представитель увидит свет в следующем году на всех основных игровых платформах. Девелоперы обещают, что сам Ричард и его штурман Роберт Рейд (Robert Reid) примут непосредственное участие в разработке. В SCi полагают, что их серия сможет потеснить раллийные симуляторы от предыдущего чемпиона - шотландца Коллина МакРея (Collin McRay). - А.И.

Полигоны отходят на второй план



В конце августа в Лондоне прошла конференция игровых разработчиков, в ходе которой отмечены любопытные тенденции. По мнению собравшихся спецов дальнейшее наращивание количества полигонов в кадре только незначительным образом способно отразиться на повышении общего качества игрушек. Судя по всему, дальнейшее улучшение игр разработчики связывают с качественной проработкой персонажей. На первый план выходят искусственный интеллект и речевое общение/взаимодействие с чарами.

Так, Джез Сэн (CEO компании Argonaut Software, которая выпустила Alien Resurrection для PlayStation 2) сообщил следующее: "Мы провели сравнение производительности консолей и обнаружили, что каждое следующее поколение приставок было в сто раз быстрее предыдущего. Количество полигонов не влияет на геймплей, оно влияет только на то, как игра выглядит на экране. Хотя никто не отрицает, что качество картинки способствует высоким продажам. Вы заходите в магазин, и видите там игру с десятью миллионами полигонов в секунду, а на другом стенде - игру с миллионом полигонов. И вы покупаете ту, что с десятью, т.к. она выглядит лучше, чем соседка. И все это только на основе десятисекундного знакомства с игрой. Когда-нибудь очередное поколение игрового железа позволит прорисовывать миллиард полигонов в секунду, благодаря чему можно будет выращивать газоны с травой в реальном времени, а персонажи ничем не будут отличаться по внешнему виду от реальных людей. Но не более того. Все сведется к большему количеству слоев и новым эффектам. Но это не станет прорывом в играх. Очередной десятикратный скачок в производительности не приведет нас к полному реализму. Мы только станем ближе к нему".

Позицию Сэна по поводу гонки за количеством деталей разделяй и Питер Молинье, создатель Black & White: "Опасность видится в том, что мы начнем тратить 99 процентов времени на моделирование частиц зависшей в воздухе пыли и только 1 процент - на геймплей. Нужен баланс. Поэтому мы попытаемся сделать игровые фишки более классными".

К такому же выводу пришли и производители игровых консолей. Так представитель Sony Computer Entertainment Колин Хьюгс (отвечающий за консультации и поддержку разработчиков игр для PS2) поддержал идею "уйти от выброса еще большего количества полигонов на экраны. Не нужно делать модели более сложными, нужно использовать мощь процессора, чтобы сделать их более живыми".

Если верить словам Дэвида Брабена (Frontier Development, один из двух отцов первой 3D игры - Elite), то одним из возможных путей "оживления" персонажей игр является "двусторонний разговор с ними. Технически это уже возможно, но сделать это невероятно трудно".

Действительно, ведь здесь скрывается подводный камень для любой игры - в ходе двусторонней болтовни игрок сможет очень быстро выяснить, насколько качественно проработан искусственный интеллект.

В упомянутой выше Argonaut Software находится в разработке игра Squad (тактика на основе команд US SWAT), в которой будет реализовано словесное общение игрока с персонажами. В игре предусмотрено ограниченное количество привязанных к контексту разговора команд. Джез Сэн утверждает, что распознавание этих команд происходит очень четко.

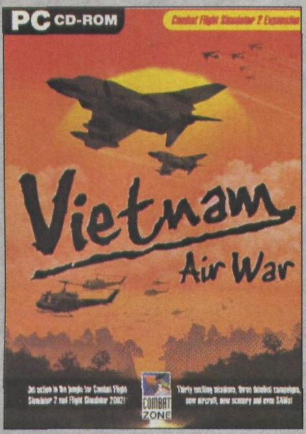
Но как бы ни было хорошо распознавание речи, не так много найдется игр, в которых оно найдет применение. "В экшенах вам часто не нужен высококлассный AI", - сказал Колин Хьюгс. - "Там на первом месте стоит хороший геймплей. И если член команды игнорирует ваши указания, то это не так уж и страшно. Это же бой, в конце концов. В любом случае, большую часть противников придется вынести именно игроку".

"Критически важным качество AI и распознавания речи становится в играх, в которых не нужно никого убивать", - отметил Брабен.

"В Squad используется только несколько реакций на разные ситуации. По мере улучшения технологий мы сможем начать делать значительно более открытые миры, а в перспективе вы сможете поместить персонаж в мир, в котором он начнет просто жить", - это замечание принадлежит Демису Хассабису, главе Elixir Studios.

В одном можно быть уверенным уже сейчас - разработка улучшенного AI окажется значительно сложнее проблемы распознавания речи. - HWNN

Vietnam Air War



Компания Just Flight выпустила дополнение к играм Flight Simulator 2000, Flight Simulator 2002 и Combat Flight Simulator 2 под названием Vietnam Air War. Расширение ставится на любой из трех вышеперечисленных авиасимов и добавляет в игру тринадцать самолетов, а также дополнительные сценарии. Больше всего повезет обладателям Combat Flight Simulator 2, которые с установкой данного адд-она, кроме названных дополнений, получат бонусы: шесть самолетов, новое вооружение, тридцать миссий и три кампании. – А. Е.

Хроника запретов по-гречески


ΕΦΗΜΕΡΙΣ ΤΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΕΩΣ

ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ ΠΡΩΤΟ — Αρ. Φύλλου 174

* В августе по Сети мгновенно разнеслась несколько шокирующую новость о том, что греческое правительство приняло закон № 3037, запрещающий компьютерные игры в любом их проявлении. Раскопавшие одними из первых сей факт поляки с сайта Counter-Strike.pl в поисках достоверной информации связались с послом Греции в Польше, который официально подтвердил, что такой закон действительно был недавно принят. Более того, этот закон направлен не только против игр на PC, но и приставочных игр, игровых автоматов и даже (!) игр для сотовых телефонов. Множество игровых сайтов по всему миру и простых геймеров высказали свое возмущение по поводу такого нарушения демократических прав в стране, которая более двух с половиной тысяч лет назад стала родиной этой самой демократии. Был даже организован сбор подписей под соответствующей онлайновой петицией. - А.И.

* В начале сентября в связи с принятием греческим правительством скандального закона о запрещение всех компьютерных игр крупнейшая лига CPL (Cyberathlete Professional League) отменила планировавшийся Thessaloniki Greece gaming event. CPL не планирует проведение каких бы то ни было мероприятий в этом регионе, пока правительство Греции не пересмотрит политику относительно компьютерных игр. - А.И.

* Судебное дело по обвинению двух греков-владельцев Интернет-кафе в нарушении закона о запрете компьютерных игр в общественных местах развалилось в суде. В попытке обуздать азартные игры в Греции был принят закон, запрещающий компьютерные игры в публичных местах. Закон подвергся серьезной критике, т.к. в нем не проводилось различие между азартными играми и компьютерными развлечениями.

Посетители в двух упомянутых выше кафе играли в онлайновые шахматы и Counter-Strike. Наказание могло быть достаточно весомым: трехмесячный тюремный срок и штраф размером в $4950.

И все же, суд в городе Тессалоники вынес постановление о неконституционности запрета игр. Остается надеяться, что произошло это благодаря здравому смыслу судьи, а не его испугу перед собравшейся у помещения суда толпой из 300 греков, которая скандировала "Нет запрету на Интернет!". - HWNN

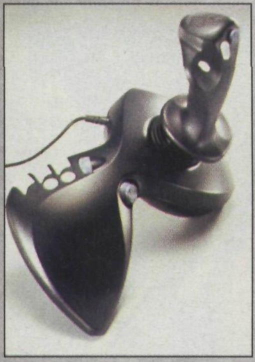
* И наконец двадцать пятого сентября в Греции была одержана первая победа в борьбе с абсурдным законом, который планировался, как попытка уничтожения нелегальных игорных заведений.

После многочисленных протестов со стороны любителей компьютерных игр со всего мира и проигранных судебных процессов греческое правительство взялось за ум. Следствием чего явился

выпуск документа, носящего разъяснительный характер, министерством финансов Греции. Вот три основных момента, указанные в этом документе:

1. Разрешается разработка, создание и импорт носителей, программ или механизмов, используемых для игры.
2. Игрокам, использующим разрешенные законом игры, отныне не угрожает денежный штраф.
3. Разрешено играть в игры в жилых помещениях, если это не приносит никакого дохода игрокам или третьим лицам. Кроме того, разрешено играть в местах, основным родом деятельности которых не является игорный бизнес (например, офисы компаний, магазины, продающие разрешенные законом игры и т.п.), если это не приносит никакого дохода игрокам или третьим лицам. - А.И.

Gravis прекратил производство джойстиков



Увы, но одним хорошим производителем джойстиков стало меньше. Gravis, когда-то создававшая одни из лучших джойстиков, свернула производство всех моделей, переключившись исключительно на геймпады. Компания уже один раз уходила с рынка джойстиков, но в 2000 году снова вернулась, предложив покупателям целую линейку продукции данного типа. Причиной очередного ухода из сектора, судя по всему, стала куда большая популярность геймпадов (надо отметить, что Gravis сейчас выпускает лучшие геймпады). Еще одной причиной можно назвать откровенный застой в жанрах космосимов и авиасимуляторах, разумеется, в такой ситуации о больших объемах продаж можно только мечтать. Будем надеяться, что нынешний уход, как и в прошлый раз, окажется временным. - Ю.П.

Продолжение следует...

Крупнейшие европейские смотрины достижений игровой индустрии ECTS 2002 (Лондон, 29-31 августа) пополнили закрома слухов и предположений неофициальными анонсами продолжений сразу двух хитов жанра action. Ведущий сотрудник компании Electronic Arts Линкольн Хершбергер неоднократно (как бы по секрету всему свету) нашептывал бравшим у него интервью журналистам, что недалеки те времена, когда североамериканский гигант разродится официальным пресс-релизом о старте работ над Medal of Honor 2. Пока не ясно, кто займется созданием популярного FPS и какова хотя бы ориентировочная дата релиза, зато точно известно, что вместе с бравым лейтенантом Майклом Пауллом фашистскую гадину будет искоренять и сержант Джэк Бэрнс – главный герой еще не вышедшего аддона Medal of Honor: Spearhead. Интересно, как уживутся два персонажа в одной берлоге?



Линкольн Хершбергер: пираты не получат Medal of Honor 2

За три выставочных дня отличился и руководитель Bohemia Interactive Studio. Марек Спанель наконец-то подтвердил курсировавшую еще на майской E3 2002 информацию о намерении своей компании в самое ближайшее время заняться второй частью Operation Flashpoint. По самым оптимистическим прогнозам сиквел лучшего комбатсима 2001 года появится в продаже в конце 2003 года. Почему так не скоро? Очень просто, все это время чешские разработчики будут заняты программированием современного графического ядра, усовершенствованием AI противников и напарников, изучением ТТХ более полусотни видов стрелкового оружия, боевой и гражданской техники, а также созданием новой сюжетной линии, которая никаким боком не будет связана с многочисленными злоключениями советского генерала Ивана Губы. – В.Ч.

Raven Shield откладывается



Компания Ubi Soft сообщила об отсрочке релиза новой игры из серии популярных тактических экшенов Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield. Следующая часть "Радуги – 6", появится в продаже не раньше, чем в феврале 2003 года. Согласно заявлениям авторов игры – компании Red Storm Entertainment, перенос сроков выхода Raven Shield вызван некоторыми техническими проблемами, возникшими при разработке. Выпуск сетевой демо-версии игры намечен на декабрь 2002 года, сингл-демо появится не раньше января. – А. Е.

Адд-он для Morrorwind



Компания Bethesda Softworks анонсировала первый адд-он к Elder Scrolls III: Morrorwind под названием Tribunal. Новый злобный король взошел на трон Морровинда, в то время как у старого бога отмечается прогрессирующее безумство. Такова исходная среда, куда попадает наш герой. На пятки ему наступают безжалостные убийцы, в впереди маячит непонятное будущее страны. В процессе игры мы побываем в Mournhold, столице Morrowind, а также в городе Clockwork City. Не удастся обойти стороной и массивные, эпических размеров донжоны. В планах также встреча с двумя богами-царями - Almalexia и Sotha Sil. Среди новых монстров - гоблины, личлорды и таинственные фабриканты. Само собой, арсенал пополнится достойными колющими/режущими предметами, а обо всех достижениях можно будет прочесть в усовершенствованной системе ведения журнала. Пригодится и карта, позволяющая оставлять отметки в нужных локациях. - HWNN

...от нее простыл и след



Компания Presto Studios – автор хита Myst III: Exile, объявила о своем закрытии. Причины, повлекшие за собой этот шаг – нехватка денег на разработку новых проектов и отсутствие контрактов на издание игр, в связи с чем было принято решение о прекращении деятельности студии. – А. Е.

Сид Мейер получает права на старые игры MicroProse, включая Master of Magic и X-COM



Слухи о том, что Firaxis ведет переговоры с Infogrames о правах на старые игры MicroProse, ходили уже давно. В середине августа сайт GameSpy подтвердил эту информацию, упомянув, что переговоры идут о таких хитах древности, как Pirates, F-15 Strike Eagle, Gunship, Silent Service, Red Storm Rising, Covert Ops, Master of Magic и X-COM. Однако до сих пор не было известно что-либо о ходе этих переговоров и о том, с воссоздания какой из этих игр собираются начать работу Сид Мейер и его новая команда.

Однако имеется любопытная информация от разработчика первого и третьего X-COM Джулиана Гэллопа. На сайте своей игры Laser Squad Nemesis он сообщил следующее: во время переговоров с представителем Imfogrames его информировали, что фирма продает права на X-COM сидмейеровской Firaxis, и было предложено связаться с мэтром на предмет совместной работы. Сам Гэллоп выразил глубокое удовлетворение тем, что "Сид Мейер, вдохновивший нас на создание X-COM, сам займется возрождением этой игры".

Ну что же, мы тоже можем быть довольны тем, что дедушка Сид наведет наконец порядок в том раздрае, который второй год творится вокруг этой замечательной игры. А если он еще и Master of Magic займется... - В.В.

Вампирам придется туго



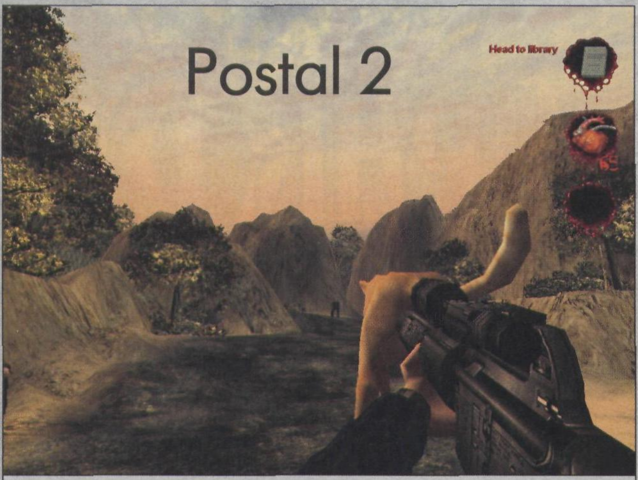
Создатель Desperados, фирма Spellbound, начала работать над игрой, посвященной охоте на вампиров. Ранее мы уже сообщали, что эта фирма разрабатывает тактической игрой Robin Hood: the Legend of Sherwood, развивающей идеи "Коммандос" на просторах средневековой Англии. А вот теперь они решили застолбить за собой еще одну эпоху и место действия.

Рабочее название игры Vampire Hunter (наверняка оно поменяется, поскольку в разработке сейчас находится игра с аналогичным названием, но совсем другим содержанием и совсем другой фирмы). Действие будет разворачиваться в девяностых годах XIX века в местах традиционного обитания вампиров - в Лондоне и его окрестностях, в Трансильвании, Париже и Праге. В слаженную команду охотников за нечистью будут входить частный детектив, журналист, актриса, врач, отставной солдат и священник (пожалуй, только включение в группу последнего не вызывает удивления). Все эти персонажи будут иметь богатый набор характеристик (побольше, чем в некоторых RPG), ну а набор оружия и специфических средств борьбы с вампирами весьма обширен.

Выход игры намечен на четвертый квартал будущего года. - В.В.

Почтальон задержится в пути

Как объявил Vince Desi из Running with Scissors игра про немотивированные убийства Postal 2, использующая движок Unreal Warfare, задержится с выходом как минимум до первого



Кошка выполняет роль глушителя. Когда ее девять жизней закончатся, кошка взорвется

квартала 2003 года. Никаких причин такой задержки названо не было. Игрокам как всегда остается только ждать. - А.И.

Blizzard временно забанила аккаунты 20000 читеров



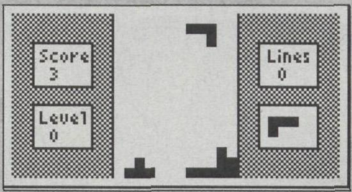
Компания Blizzard неоднократно предупреждала, что с читерами церемониться не будет, а скорее наоборот. Уикенд шестого сентября стал "черной пятницей" для 20 тысяч юзеров, использовавших читы и хаки во время многопользовательских баталий в Warcraft 3 на Battle.net. В течение двух недель юзеры (идентификация оных проводится по регистрационному номеру игры), пойманные на хаке с открытием карты, будут отстранены от участия в ладдерных играх, а все их текущие достижения потерты и преданы забвению. В то же время им великодушно позволено принимать участие в играх, результаты которых не учитываются в ладдере. Таким образом, Blizzard достаточно ясно дала понять, что она в состоянии выловить мошенников. Более того, если некоторые из них не угомонятся и возьмутся за старое после двухнедельного отдыха, соответствующие эккаунты будут забанены навсегда. - HWNN

На собственной шкуре...



На собственной шкуре ощутили девелоперы из компании GSC Gameworld все тяготы и лишения военного бытия наполеоновского периода. Задавшись целью почерпнуть необходимую для разработки "Казаков 2" информацию, что называется, "из первых рук", они отправились на Бородинское поле, где приняли участие в Бородинской же битве (дубль надцатый), для чего встали под штандарт 2-го полка легиона Висла (представлявшего на мероприятии французские войска). Фоторепортаж с места событий и краткий отчет самих участников можно оценить на сайте наших героев http://www.gsc-game.com/. - HWNN

В тюрьму за тетрис



По сообщениям информационного агентства CNN десятого сентября к четырем месяцам тюремного заключения был приговорен двадцатитрехлетний Faiz Chopdat, который во время полета на самолете из Египта в Манчестер играл в тетрис на своем мобильном телефоне, не смотря на то, что пилоты дважды просили его выключить аппарат. Обвинению удалось доказать, что Faiz подвергал самолет и всех пассажиров серьезной опасности, так как известно, что сотовые телефоны очень часто вызывают неполадки в бортовых системах самолетов. - А.И.

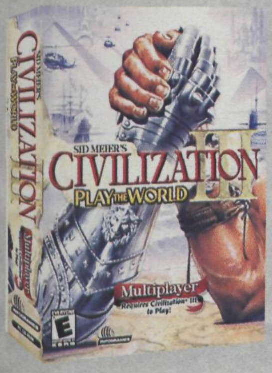
MicroProse больше нет

Гигант игровой индустрии Infogrames подтвердила слухи о закрытии девелоперской компании MicroProse. Автор множества популярных игр, последняя из которых - Geoff Cramond's Grand Prix 4, только поступила в продажу, прекратила свое существование 20 сентября.

Следует отметить, что в свое время MicroProse была одним из крупнейших игроиздателей, владела правами на такие хитовые серии как Civilization и X-Com, однако в дальнейшем дела компании пошли не так хорошо, как хотелось бы, и в 1998 году она была куплена Hasbro Interactive, а потом отошла Infogrames.

Решение Infogrames о закрытии MicroProse связано в первую очередь с тем, что компания собирается перевести все проекты для PC под брэнд Atari. – А. Е.

В конце октября в продаже появятся два адд-она к третьей "Цивилизации"



О первом мы уже писали, это Civilization 3: Play the World. Второй проект называется Civilization 3: Game of the Year Edition. Кроме оригинальной игры (пропатченной до версии 1.29f), в него будут входить три новых карты, памятка с раскладкой клавиатуры, официальный гайд и видеоролик "The Making of Civilization 3", в котором, как вы понимаете, будет коротко рассказано об истории создания игры. Не скажу, что все эти дополнения так уж ценны, но посмотреть и послушать Сида Мейера будет интересно. Вдруг он нам какую-нибудь жуткую тайну разработчиков выложит? - В.В.

Черно-белые войны

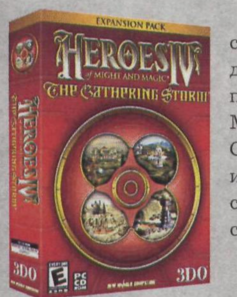


На сайте PC.IGN опубликовано бета-превью о второй части симулятора бога от Lionhead - Black & White 2. Наиболее интересным является рассказ о системе боевых действий в игре. Помимо сражений между "кричами", теперь будет возможность вооружить жителей своей деревни копьями, топорами и луками и отправиться завоевывать соседей. Если же вы по натуре пацифист и завоевания вас не привлекают, будет возможность возводить укрепления вокруг деревни или в стратегически важных точках, чтобы отбить у соседей охоту напасть на вас.

Другой интересной особенностью игры является возможность переселения вашего племени с острова на остров. Для этого придется построить некоторое количество кораблей, причем как транспортных, так и военных, поскольку во время путешествия может произойти морское сражение.

Как вы понимаете, стратегический раздел "Навигатора" именно действия на море интересуют в первую очередь. А вдруг там еще и подводные лодки будут? – В.В.

HoMM IV: Gathering Storm от Буки



Компания "Бука" сообщает о подписании контракта с компанией 3DO на издание продолжения серии популярных пошаговых стратегий Heroes of Might and Magic - Heroes of Might and Magic IV: Gathering Storm на территории России и СНГ. Игра выйдет в английском и русском вариантах. Сроки выхода обещают сообщить дополнительно. - А.И.

Исследователь из Microsoft раскопал самый первый смайлик

:-)

Звать нашего компьютерного археолога Майком Джонсом, а работает он в майкрософтовском подразделении Systems and Networking Research Group. Майк утверждает, что после шестимесячных раскопок ему и его бывшим коллегам удалось найти среди логов досок объявлений сайта университета Carnegie Mellon University фразу "I propose that the following character sequence for markers :-).", которая была напечатана 19 сентября 1982 года. Так что смайликам стукнуло двадцать! - HWNN

Реклама реальных брендов в The Sims Online



А что это за музыкальные агрегаты? Торопитесь, это рекламное место ПОКА свободно...

Ну, вот и дожили. В свое время уже проскакивала идея развернуть рекламную кампанию реальных продуктов в Ultima Online, за счет чего сделать UO полностью халявной. Идея не была воплощена в жизнь, но и не канула в Лету. Не прошло и нескольких лет, как она отфениксилась в новом обличье.

Семнадцатого сентября EA сообщила, что заключила многомиллионное соглашение с корпорациями Intel и McDonald's. В Симсах Онлайн будут присутствовать не просто компьютеры, но компьютеры на базе процессора Intel Pentium 4, будет демонстрироваться графические атрибуты Intel и проигрываться знакомая по рекламным телероликам пятинотная музыкальная тема.

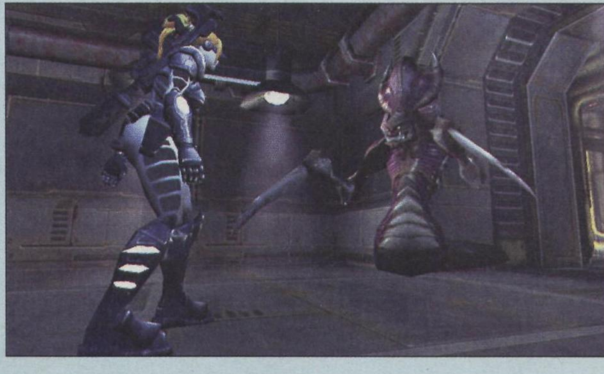
Игроки смогут выбрать для подопечных симсов машину, начиная с low- и заканчивая high-end конфигурациями. Две самых навороченных модели позволят получить доступ к продвинутым фишкам игры. Симсы смогут забавляться компьютерными играми (сами или с друзьями) или открыть виртуальный бизнес (кибер-кафе). По мере общения с компами у симсов повышаются показатели логического мышления и "развлеченности", причем, чем навороченнее машина, тем быстрее эти параметры будут повышаться.

Что касается закусочного бизнеса, то игроки смогут открыть киоски McDonald's и зарабатывать виртуальные "Simoleons". А если их покормить в одноименной забегаловке, то будут удовлетворены потребности в пище и опять-таки в развлечениях.

Не сомневаюсь, что для упомянутых компаний такая рекламная кампания будет весьма выгодной. Остается надеяться, что EA хватит такта и чувства меры, и вместо онлайновых симсов мы не получим онлайновую рекламную контору. - HWNN

Новой игрой от Blizzard станет StarCraft: Ghost





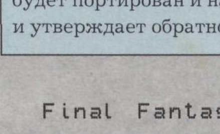
Двадцатого сентября в стране восходящего солнца на Tokyo Game Show легендарная Blizzard Entertainment объявила о своем новом проекте - StarCraft: Ghost. Владельцы PC могут начинать рыдать - игра выйдет только на игровых приставках.

Игроку предстоит управлять бойцом-призраком Nova, которой предстоит путешествие по знакомым всем мирам StarCraft в серии сюжетно связанных между собой миссий. Выполнение заданий будет связано как со шпионажем и секретными операциями, на которые Nova будет отправляться в одиночку, так и с масштабными сражениями в духе оригинальной игры, где в полной мере проявятся тактические элементы StarCraft: Ghost.

StarCraft: Ghost создается в сотрудничестве со студией Nihilistic Software, известной своей работой над ролевой игрой Vampire: The Masquerade. StarCraft: Ghost выйдет в свет в конце 2003 года, и будет издаваться на территории США и Европы компанией Vivendi-Universal Games, а на территории Японии издательством Capcom.

В итоге может получиться с равной долей вероятности, как и очередная Лара Крофт, так и хит наподобие Metal Gear Solid. Остается надежда, что StarCraft: Ghost, в случае удачи, будет портирован и на PC, хотя официальный Blizzard пока и утверждает обратное. - А.И.

Final Fantasy XI затачивается под NVIDIA GeForce 4Ti



Вот и еще две компании скорешились, причем обе они не нуждаются в подробных представлениях: NVIDIA Corporation и Square Co., Ltd. Первая рулит на рынке видеокарт, вторая - разработчик и паблишер множества игрушек, в том числе знаменитой серии Final Fantasy.

Причиной скорешения стала следующая часть Final Fantasy под номером XI, которая будет выпущена для платформы Windows уже 7 ноября текущего года (релиз в Японии). Кстати, она станет первой MMORPG во вселенной Final Fantasy. Ожидается, что как и во всех последних частях сериала графика будет на высоком уровне. А чтобы никто в этом не сомневался уже сейчас, Square объявила, что лучше всего игра будет смотреться на компьютерах, оборудованных картой семейства NVIDIA

GeForce4 Ti. В ходе выделки FF XI разработчики использовали графику от NVIDIA в качестве референтной. Поэтому только владельцы NVIDIA GeForce4 Ti смогут полюбоваться уникальными визуальными эффектами. Девелоперы утверждают, что они будут просто суперскими.

В настоящее время продано свыше 38 миллионов игр серии FINAL FANTASY. - HWNN

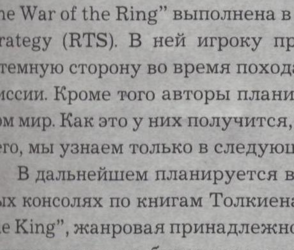
Vivendi Universal Publishing и хоббиты



Vivendi Universal Publishing объявила о работе над целым рядом игр по великому произведению Дж.Р.Р. Толкиена "Властелин Колец". Первая из этой серии - "The Lord of the Rings: Middle-earth Online", игра в достаточно популярном ныне жанре MMORPG. В ней игрокам предстоит оказаться в шкуре одного из простых обитателей Средиземья во времена предшествующие походу Хранителей в мрачный Мордор. Как и во всех массовых онлайновых RPG вы можете стать как воином-героем, грозой орков (или хоббитов, если вам угодно), так и мирным барменом в каком-нибудь поселке. Вторая - "The Lord of the Rings: The War of the Ring" выполнена в не менее популярном жанре real time strategy (RTS). В ней игроку предложат принять как светлую, так и темную сторону во время похода Хранителей. На вас ляжет успех их миссии. Кроме того авторы планируют расширить описанный Толкиеном мир. Как это у них получится, и не навыдумывают ли они чего лишнего, мы узнаем только в следующем году.

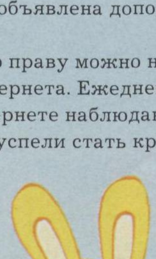
В дальнейшем планируется выпуск целого ряда игр на PC и игровых консолях по книгам Толкиена "The Two Towers" и "The Return of the King", жанровая принадлежность которых пока не известна. Разработчиком всех игр будет недавно созданная Black Label Games. - А.И.

Фирма "1С" и ООО "Масяня" выпустят сборник мультфильмов



Фирма "1С" объявила о подписании договора с ООО "Масяня" на издание сборника из 35 мультфильмов про приключения Масяни. Предположительно сборник появится в продаже осенью 2002 года. Точная дата выхода будет объявлена дополнительно.

Масяню по праву можно назвать первой мультгероиней российского Интернета. Ежедневно за похождениями озорной девчонки в Интернете наблюдают тысячи человек, а многие ее выражения уже успели стать крылатыми. По телевизору опять же в последнее время Хрюнделя с Лохматым крутят, да и Маська – девушка в соку. Только как бы при таком активном использовании имени она через пару месяцев не перезрела.



А вот слабо какой-либо из наших софтварных компаний издать Happy Tree Friends? Невероятно качественные флешефские мультфильмы с самым черным в мире юмором... Смотрите на http://www.mondominishows.com/, только уберите детей от мониторов.

- А.И.

Андрей Щур



Ask not for whom the bell tolls.

Shoot the bell ringer.

Richard Condon, Prizzi's Glory



Томми. Не в честь автомата "Томми-ган" или балетного танцора позапрошлого века. Простое имя для простого таксиста в Нью-Йорке тридцатых годов, пытающегося хоть как-то свести концы с концами во время экономического кризиса, охватившего страну. День за днем, неделю за неделей, год за годом он развозил пассажиров из одного конца огромного каменного мешка в другой.

Но в жизни бывает поразному. Некоторые люди живут долго, тихо и мирно. И умирают через много лет в своей постели. А бывают настоящие бунтовщики, "сгорающие" ярко, но быстро. И это только миф, что человек сам решает, как ему жить. Зачастую за него это делают обстоятельства. Томми столкнулся с мафией, и выбора не стало.

Только мафия бессмертна. Люди, работающие на нее, прогорают быстрее спичек.

Mafia: The City of Lost Heaven

Однажды в Америке

Издатель	Gathering of Developers, "1C" http://www.godgames.com/, http://www.1c.ru
Разработчик	Illusion Softworks http://www.illusionsoftworks.com/
Жанр	TPS
Требуется	Pentium-II 500, 96 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.mafia-game.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1192.html
Смотри на диске	Скриншоты, дополнения, обои, утилиты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 9.4

Время освоения: от 5 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо



Мы люди не местные, пять семей сидят на вокзале, подайте Христа ради...

Intermezzo

При описании "Мафии" просто неизбежны сравнения сразу с несколькими игровыми хитами последних лет, поэтому лучше провести параллели заранее и более не возвращаться к ним.

Начать стоит с GTA 3, поскольку эти игры наиболее близки друг к другу. Обе они про большой, полностью трехмерный город, в котором игрок выполняет определенные задания, пользуясь при этом максимальной свободой передвижения и действий. Но как раз здесь и закопан главный бультерьер. GTA 3 по своей сути аркадна. Вы носитесь по городу, с легкостью меняя различные авто и развивая на них сумасшедшую скорость. Вы расстреливаете стада врагов и простых прохожих, нисколько не сомневаясь в своей безнаказанности. Иное дело Mafia. Здесь все сконцентрировано на том, чтобы передать гангстерскую атмосферу. Не высовываться, не привлекать лишнего внимания. Быть выше толпы, не замечая простых смертных при достижении поставленной задачи, – вот главное правило успешного мафиози. Город живет своей жизнью, а мы - своей.

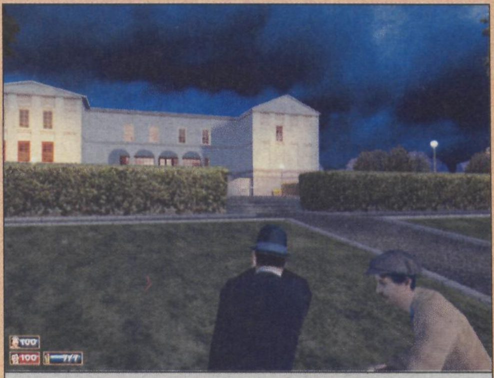
Старина Hitman. Да, геймплей обеих игр схож, но далеко не одинаков. "Хитман", конечно, более ориентирован на скрытное прохождение, когда зачастую пистолеты достаются в последнюю очередь, зато Mafia может позволить себе пижонские, чисто "хитмановские" миссии просто по ходу пьесы, смешивая их с большим количеством заданий иного типа.

Ну и, конечно, Max Payne – самый атмосферный шутер, получивший много плюшек за свой отлично выдержанный в едином стиле сюжет. Так вот как раз по этому самому показателю Mafia лучше. История, поведанная в ней, мощнее, больше, интересней.

А теперь вернемся к Томми.

Столик на двоих

По чести сказать, "Мафию" я бы даже не стал относить к играм вообще. Это не игра, это - интерактивная история. Фильм, длящийся не пару часов, а несколько дней, пока последняя глава не будет дочитана до конца и из верного кольта M1911 не выпадет последняя гильза. Игра занимает более полутора гигабайт, львиная доля которых отведена именно под создание просто гигантского количества заставок, диалогов и скриптовых сцен, благодаря которым перед глазами игрока Томми превращается из работяги-таксиста в стильно одетого, уверенного в себе бандита. Он женится, обзаводится семьей и друзьями. Он ходит со своим боссом, доном Сальери, в пиццерию, болтает за жизнь с напарниками Сэмом и Полли и выслушивает отеческие наставления от бухгалтера "семьи" Фрэнка. Он повествует о своей истории детективу Норману, пытаясь одновременно облагородить свою жизнь и описать, как все было, без прикрас.



Чем мы хуже дядьки Хитмана?

Рассказ его, что называется, "цепляет". Признаюсь, я не большой фанат гангстерских фильмов, но тут был просто покорен как работой сценаристов, сумевших собрать воедино столько удачных сюжетных ходов из разных кинолент, так и "операторов", превративших бесконечную вереницу диалогов главных героев в именно фильм, с множеством удачных ракурсов и режиссерских находок.

В городе N

Город, по которому приходится раскатывать нашему герою, не реально существующий, а некий гибрид, созданный на основе сразу нескольких мегаполисов - Нью-Йорка, Лос-Анджелеса и Сан-Франциско. Поэтично названный "Горо-

Оружейная Мафии

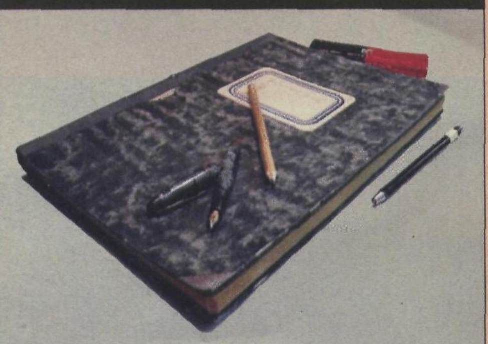
Colt Detective Special

Как явствует из названия - данный револьвер из семейства Кольтовых был разработан прежде всего для частных и полицейских детективов. Прозванный из-за своей мушки треугольной мушки "курносым", "Детектив Спэшел" сочетал в себе миниатюрность дамского пистолета со стандартным для крупных револьверов калибром .38 Special (9 мм). Впервые выпущенный серийно в 1927 году этот, несомненно, удачный с конструкторской точки зрения револьвер выдержал целых три "переиздания" (последний раз в 1976 году).



К сожалению, полезность Colt Detective в "Мафии" несет только с исторической точки зрения. Как оружие - барахло совершеннейшее. Ни точности, ни мощности от него не ждите. Единственное, для чего он хорош - выстрелами в воздух разгонять простых граждан во время потасовок.

Mafia: Записки Вкшмука



Что и говорить, уважаемые, перед нами первая игра, в которой позволяется (милостиво) прохватить по ухабистой улочке первой половины прошлого века под душещипательный вальс на самом настоящем "моторе". Или на экипаже... Как уж их там называли-то?

Признаться, такая перспектива поначалу не сулила ровным счетом ничего интересного. Но. Ведь и в те времена водились в мире лихие драйверюги, которые, усевшись за баранку, надев кожаный шлем и залихвацкие очки, не прочь были прохватить по городу на скорости километров этак под девяносто. Чтобы барышни, знаете ли, свистели и в воздух панталоны бросали. Или чепчики – что у них там в те времена? А то и все сто килОметров взять! Сто километров в час – фантастика! Поэтому всего-то и надо было, что проникнуться атмосферой того времени и немного приостановить свою скорость, смирившись с тем, что отныне все будет не столь быстро. Нужно ли говорить еще раз о том, что, сев играть в "Мафию", любой человек, даже при полном отсутствии воображения, словно по волшебству переносится в другой мир (сильная игра!), проникается атмосферой. И теперь квадратная неповоротливая махина или же стремительный, как брошенный пролетарием булыжник (столь же и неуправляемый), гоночный болид становятся вполне нормальными средствами перемещения в пространстве, доставляющими драйверское наслаждение.

Естественно, единственным аналогом Mafia является относительно свежий мега-блокбастер Grand Theft Auto 3. Но даже если на момент своего появления эта игра вызывала серьезные претензии к "симуляционной" части, то теперь она, как говорится, слегка отдыхает. Впрочем, какое там "слегка". Отдыхает по полной программе! Ибо Mafia, как ни странно это может прозвучать, в плане реализации поведения автомобилей на дороге является в гораздо большей степени симулятором, нежели аркадой.

Мы не водили машины эпохи становления автоиндустрии, да и мало кто из современников удостаивался чести пропылить на этих больших неповоротливых мастодонтах. Поэтому не имеем права говорить, что, дескать, именно так они и должны себя проявлять на дороге. Однако, похоже, очень похоже все это на реальность, уважаемые.

Не хочется "грузить" вас разбором основных составляющих сима по отношению к игре, но, боюсь, придется. Ибо тогда вы проникнетесь куда большим уважением к разработчикам проекта, которые не только создали выдающийся кинематографический action, но и сумели внедрить в свое детище хорошую симуляционную составляющую, сделав это абсолютно безболезненно для подавляющего большинства игроков.





дом Потерянного Рая", он состоит из нескольких типичных районов, которые дублируются почти везде: это и стандартный деловой центр Down Town, и China Town, и Little Italy. Определенную ясность вносит в этот коктейль район Hoboken, одноименный с одним из пригородов Нью-Йорка, но в целом чехи из Illusion Softworks постарались избежать конкретизации места действия, упирая на то, что описываемая в игре история могла случиться где угодно.

При этом им удалось сделать так, чтобы город не показался безликим. Использованные фотографически точные текстуры для воссоздания стен домов, уличных вывесок и реклам позволили в полной мере ощутить обшарпанность полуразвалившихся лачуг в трущобах на городских задворках и, наоборот, надменность и неприступность центральных небоскребов. Детально описать этот здоровенный людской муравейник, по которому в игре приходится колесить не час и не два, не легче, чем тот же Нью-Йорк. Вот мы въезжаем на мост, любуясь открывшейся панорамой приближающегося центра с высотками посредине, а тут мы уже проезжаем мимо приземистого здания Первого национального банка США и сворачиваем на пестрящий вывесками широкий проспект или, как здесь принято говорить, авеню. Спальные районы сменяются деловыми, те, в свою очередь, промышленными и складскими,

Между прочим...

● Земля полнится слухами о выпуске разработчиками мультиплеер-патча. Дескать, можно будет сбиваться в банды, разграничивать зоны влияния в городе и даже учинять выбор главы синдиката. Но это все в будущем, которое очень туманно. Сами разработчики весьма сдержанно отзываются о дате выхода патча, приблизительно наметив его на Рождество. Но если учесть, что выход самой игры затянулся на полтора года, такое заявление не выглядит очень убедительным. Тем не менее, интернет уже пестрит всевозможными сайтами банд "Кривых Джеков", "Косых Гарри" и прочих убогих бандитов.

● На нашем диске вы можете найти одну интересную программу. После ее установки, вашу коллекцию пополнят девять секретных машин, спрятанных разработчиками. Имейте в виду, секретные машины будут доступны исключительно в режиме карьеры.



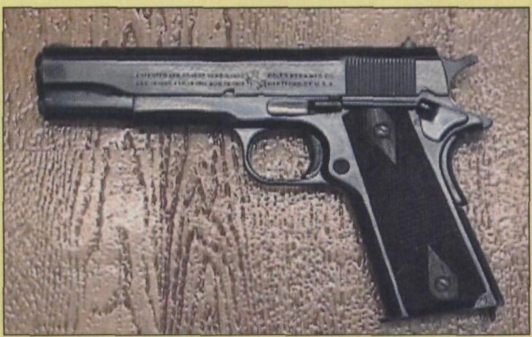
и даже мини-карта, вызываемая по TAB'у, выдает лишь небольшой кусочек окрестностей, только подчеркивая величину города.

Надо отметить также, что все это великолепие не требует дополнительных ожиданий подзагрузки при перемещении из одного района в другой. Подзагрузка происходит синхронно и практически не ощущается - особенно на более-менее сильных компьютерах. Собственный движок Illusion Softworks под названием LS3D оказался гораздо более мощным, чем предполагалось, ведь ему уже более двух лет. Хочу напомнить, что другая игра от Illusion Softworks - Hidden & Dangerous 2 - также использует в каче-

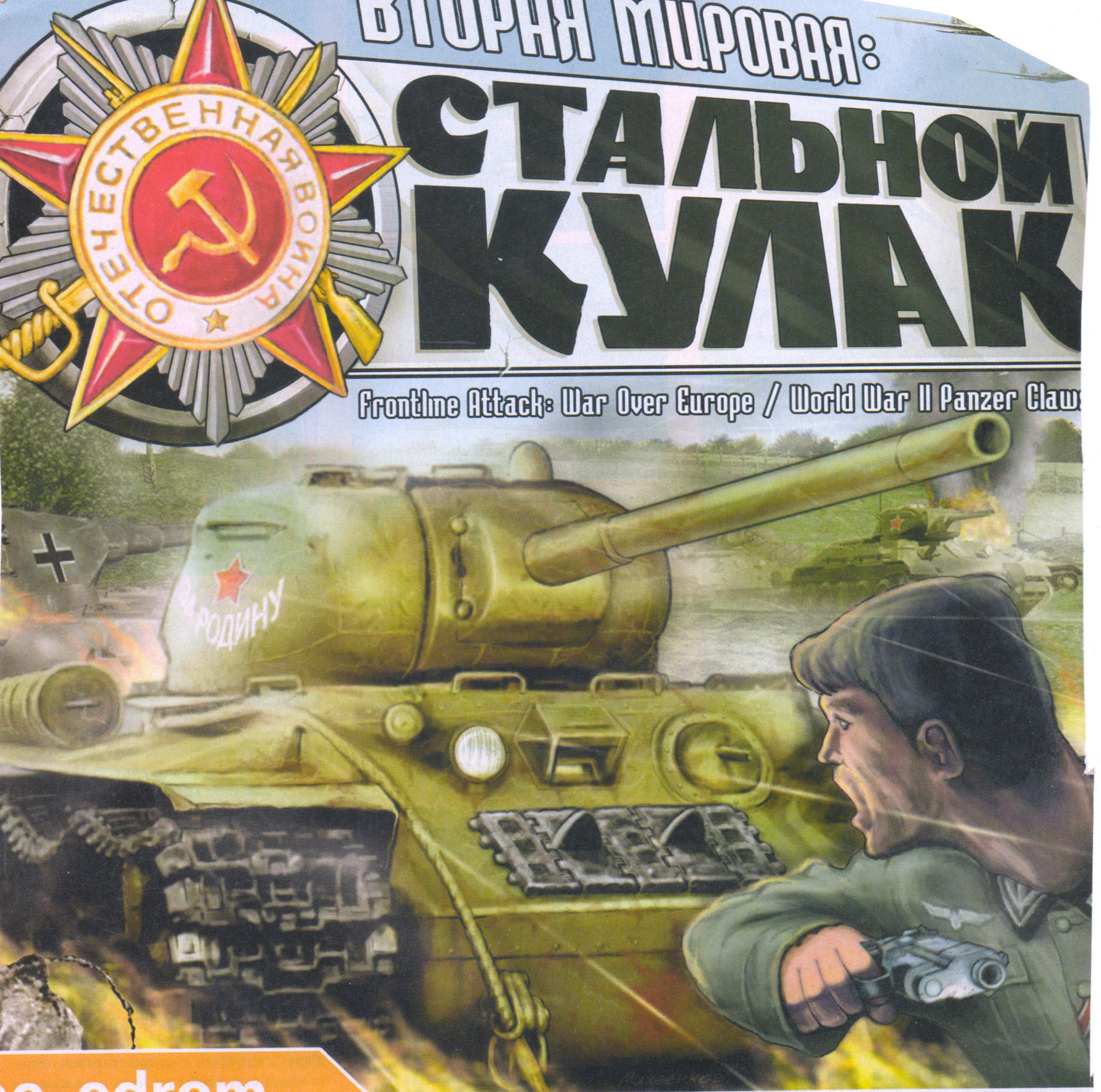
Оружейная Мафии

Colt M 1911 A1

Этот пистолет не нуждается ни в каких представлениях. Созданный в 1911 году знаменитым американским оружейником Джоном Мозесом Браунингом, этот пистолет использует в своей основной модификации мощный патрон .45 ACP (11,43 мм). Отлично зарекомендовав себя за годы первой мировой войны, М 1911 был слегка модернизирован в 1923 году (несколько косметических доработок, не касающихся самого механизма) и получил добавочное обозначение А1. В таком варианте он выпускается и по сей день, считаясь одним из самых удобных и точных пистолетов в истории.

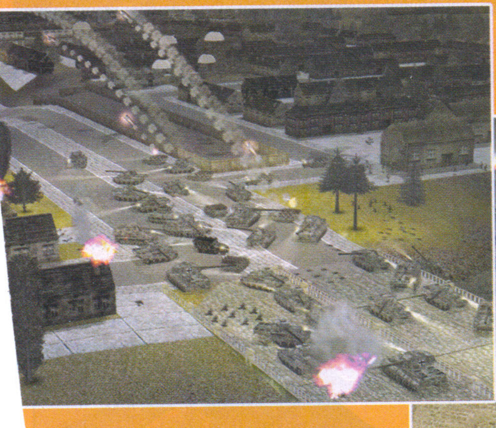


Естественно, что и в игре Colt M1911 A1 оказался самым часто используемым типом огнестрельного оружия. Взяв его в руки, вы уже ни за что не променяете его на любой другой ствол. Целых семь патронов в обойме, маленькая отдача и хорошая точность - это просто сказка, а не пистолет. Даже Томпсон иногда доставать не хочется.



pc cdrom

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG · Reality pump · iN images



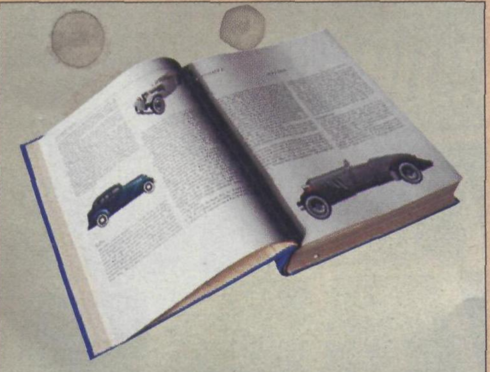


Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) - игра, к
рая даст вам возможность испытать в деле всю бро
технику времен Второй Мировой войны. Перед вами
явятся те самые места, где проходили реальные сра
ния. Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка
ществуют на самом деле. Каждый танк, каждая са
ходка, каждый мотоцикл воссозданы по существую
чертежам. К вашим услугам боевые миссии, котор
разворачивались на европейском фронте в перио
1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных ка
ний, начиная с германского вторжения в СССР, за
пройдет через решающие битвы Восточного Фро
высадится вместе с союзными войсками в Норманд
откроет Второй Фронт, возглавит операции на терр
рии Франции и Италии, станет свидетелем немец
контрнаступления в Арденнах.

Еще одна особенность игры - простой и удобный
дактор миссий. С его помощью вы сможете легк
быстро создавать свои собственные карты и плани
вать боевые миссии. Дополнят картину интуитивный
терфейс, ультрареалистичная графика, роскошное
ковое оформление и, конечно же, захватывающий с
ой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в ре
  ме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения
  максимального реализма
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инвер
  онный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражени
  воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явлен

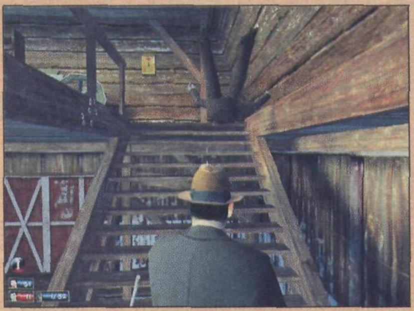


Характеристики двигателей того времени передаются очень правильно. Большой литраж при маленькой удельной мощности верной дорогой выводят нас на динамические характеристики авто. Машины достаточно уверенно разгоняются на низах, практически не представляя интереса при достижении высоких оборотов. Невелика и "максималка". Подвески. Эти старые рессорные подвески! Авто не едет, а словно плывет, раскачиваясь подобно большой неповоротливой барже. Повороты пишет задумчиво, с видимой натугой. Так оно все и должно быть, черт побери. Показалось, что на удивление эффективно действуют тормоза. Осадить со ста километров в час большущий "дилижанс" при практически полном отсутствии каких бы то ни было намеков на потерю курсовой устойчивости, не составит труда. Наверное, это небольшая уступка массовому игроку. Обратная сторона медали – отсутствие такого немаловажного предмета, как ручник. Впрочем, это было бы уже перебором – заправлять в поворот в раллийном стиле какой-нибудь гигантский желтый "Фаэтон", которому и так поворачивать тяжко. Издевательство.

Не подкачали быстрые спортивные автомобили. Скажите честно, с какого раза вы одолели миссию, где необходимо было выиграть Гран-при? Уверен, что не с первого и даже не с пятого. Очень хорошо передается гоночный дух того времени. Люди научили машины более-менее быстро разгоняться, но при этом такие параметры, как устойчивость на высокой скорости, управляемость и эффективность торможения были временно оставлены в стороне. Поэтому садишься в болид и совсем не уверен в конечном итоге поездки. Скорость пьянит, но вместе с тем понимаешь, что она на сто процентов подвластна тебе только на стадии разгона. Забавное ощущение. Романтика!

И вот потом, когда игра уже приручена, управление изучено и карта города в целом отпечаталась на подкорке, приходит верное понимание того, что девяносто километров в час – это очень даже быстро, а сто пятьдесят по городу набирают только самые настоящие самоубийцы. Ваша скорость сравнивается с игровой – и все отлично! Можно смело "зажигать" по городу, вовсе не заботясь о том, что под капотом не триста "кобыл", а семьдесят. Ну, и так далее.

В общем, придираться к чему-либо в этой игре очень сложно. Потому как, с одной стороны, она к себе располагает безупречным качеством, а с другой - сделано все по уму. А если кратко, то уровень симуляции достойный. Особенно, если учесть тот факт, что опыта создания автомобильных игр, основывающихся на временах, столь отдаленных, по большому счету, ни у кого до настоящего момента не было. Еще раз браво, Illusion Softworks. Кажется, вы создали практически идеальную игру!





стве основы этот движок, а это значит, что за графическую сторону проекта теперь можно не волноваться.

Лицо со шрамом

Продолжая тему графики, нельзя не вспомнить и о том, как здесь изображены лица. Без той потрясающей детализации, с которой выполнены анфасы героев, игра многое бы потеряла в достоверности событий. Закуривающий Томми - это не просто 3D фигурка, запихивающая в свою лицевую текстуру малопонятный белый брусок. Это целая сцена, где Том, облокотившись на автомобиль в ожидании своих напарников, неторопливо достает из пачки сигарету, сжимает ее зубами и затягивается, выпустив после облако дыма. Глаза, брови, рот, зубы - все работает единой командой, челюсть выдвигается не как у Щелкунчика, а нормального мужчины "под тридцать".

Переступив закон

Играя в "Мафию", приходишь к интересному умозаключению: быть гангстером - это совсем не значит быть абсолютным отморозком, раскатывать по городу, паля во все четыре окна автомобиля из "Томпсонов" и оставляя после себя горы окровавленных трупов, как это часто любят показывать в "исторических" передачах про мафию. По крайней мере, далеко не такова семья Сальери, в которую довелось попасть Томасу.

Задания, доверяемые нашему водиле, очень часто вполне справедливы по своей сути, хотя и не совсем законны. К примеру, выкрасть гоночный автомобиль одного крутого европейца, который в последний момент решил принять участие в соревнованиях, когда дон и половина семьи уже поставили на другого человека. И ведь не просто выкрасть, а ночью на коротенький срок выехать на нем со стадиона, подъехать к автомастерской одного знакомого, чтобы тот чуть перелопатил внутренности с уменьшением выходной

Между прочим...

На самом деле аура романтизма, которым овеяна американская мафия тридцатых годов, вполне закономерна. Во время "Великой депрессии", когда ухнула вниз вся экономика страны, большинство больших банков замкнулось на себе, приняв выжидательную позицию и часто отказываясь выдавать вкладчикам их деньги. Отсюда пошло всеобщее недовольство банками, не имеющее, впрочем, возможности выплеснуться в правовой форме - это только сейчас (а может, именно поэтому) в Америке такое обилие правозащитников, а в то время союз финансовых корпораций и исполнительной власти был очень хорошо смазан, поэтому о нормальной тяжбе в суде не было и речи.



Гангстеры, которые грабили банки (иногда даже безнаказанно), считались чем-то вроде осовремененных Робин Гудов, хоть и не раздававших денег бедным, зато грабивших богатых. По крайней мере, так казалось простым рабочим, зарабатывавшим в неделю меньше десяти долларов.

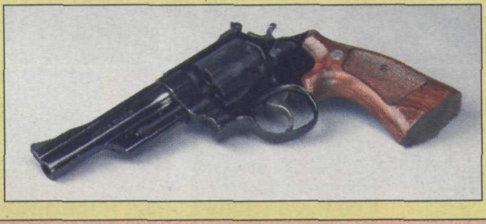
Оружейная Мафии

Smith & Wesson 10 Military and Police (M&P) и Smith & Wesson 27 Magnum

В "Мафии" от семейства Smith & Wesson два представителя: самый массовый из так называемых "средних" (серия K) револьвер M&P и слонобойная модель 27 Magnum из "больших" (серия L).

Револьвер M&P был создан на основе модели 1905 года Hand Ejector под новый патрон .38 Special. К середине двадцатых годов он использовался силами правопорядка уже повсеместно (благодаря своей дешевизне, сочетающейся с отличным качеством конструкции). Тогда же в двадцатых он получил свое знаменитое обозначение M&P. Это была базовая модель, от которой потом пошли модификации вроде Regulation Police.

Магнум 27 ведет свою историю от варианта Hand Ejector'a под патрон .44. Последующая серия крупнокалиберных револьверов под .45 и .38 HV вылилась в разработку нового усиленного и удлиненного патрона .357 Магнум. Забавно, что разработан этот патрон был только в 1935 году, когда две трети событий в "Мафии" уже произошли. А модель Магнум 27, которая есть в игре, очень сильно похожа именно на увеличенный Hand Ejector - прародитель 27го.



Оружейная Мафии

Winchester M 1897



Применение этого помпового дробовика французскими солдатами во время первой мировой войны для зачистки вражеских окопов оказалось настолько успешным, что германское правительство официально подало международный протест, клеймящий Winchester 1897 как антигуманное оружие. Но, как и следовало ожидать, протест был отклонен.

Winchester 1897, как и Colt M1911, был разработан Джоном Браунингом. Созданная им конструкция продольно скользящего цевья оказалась чрезвычайно удачной и давно уже считается самой настоящей классикой многозарядных гладкоствольных ружей.

Огромную любовь Модель 1987 года (а также ее улучшенная модификация M12) снискала в американской полиции, где использовалась вплоть до 1950-х годов.

Не брезгуют "Винчестером" и полицейские в игре. Всю мощь этого шотгана понимаешь, когда подбежавший коп сносит тебе полную жизнь одним залпом. А тело от выстрела отлетает на пару метров.

мощности, измеряемой в стандартных лошадях, а потом вернуть на место. Все честно - а чего этот европеец в американские гонки первым полез-то?

Или вот, скажем, договорился как-то дон Сальери с призером-разводчиком скотчей о поставке некоторой партии их в бутылках. Приехали на встречу, а тут, как назло, из-за угла вылетают разъяренные боевики семьи Морелло - это их наш новый партнер "развел" на грузовик спиртного. Шум, гам, "Томпсоны", дробовики и взрывающиеся автомобили по всему многоэтажному гаражу, в котором проходил бизнес. Веселуха, в общем. Морелло жалко, конечно, но мы-то уже договорились, грузовик наш по праву (не по римскому, по нормальному), вот и пришлось отбивать.

60 километров в час

Каждое задание разбито на несколько этапов, сочетающих в себе гоночную и непосредственно огнестрельную части. Выглядит это следующим образом: сначала идет сюжетный ролик на пару-тройку минут, объясняющий задание: надо съездить туда, поговорить с тем, потом сделать это. После чего мы выходим на задний двор кафе, где располагается гараж семьи. Общаемся с местным заикой-механиком, который объясняет, как открыть проволокой какую-нибудь новую машину, и заодно заходим к оружейнику семьи, выдающему оружие на миссию. Все это тоже с небольшими видеороликами на игровом движке. Сверкнув фарами новообретенного драндулета (или одного из старых - все полученные после предыдущих миссий автомобили сохраняются на стоянке), выезжаем непосредственно в город. Небольшая подгрузка, и вот перед нами уже улица "Потерянного Рая", по которой шествуют пешеходы и, смешно квакая клаксонами, пытаются разъехаться допотопные чемоданы на колесах.

Shotgun Blues



Оружейная Мафии

Thompson 1928

"Томми-ган", "Свинцовый душ", "Подметатель улиц", "Чикагская печатная машинка". Называйте его, как хотите, любое название полностью соответствует прямому назначению этого пистолета-пулемета системы Томпсона: делать в противнике много-много больших дырок большого сорок пятого калибра. Историю создания "Томми-гана" вы можете найти в Нави №3 за 2002 год, поэтому буквально пару слов об игровом применении данного ствола.



Когда в руки попадает это орудие убийства, вы становитесь полновластным королем вечеринок. *Да, у него дикая отдача, но зато какова скорострельность!* Достаточно нажать на курок и повести курсором вниз - отдача, отбрасывающая прицел вверх, сама отцентрирует ведение огня и врагу сделается худо, если не сказать дохло. Магазин на 50 патронов (на самом деле, на практике использовались обоймы и по сто патронов) позволяет нажимать на курок долго и со вкусом, глядя на оседающих друг за другом вражин, посмевших высунуть нос из-за укрытий. На больших дистанциях неплохи одиночные выстрелы - два попадания гарантируют пожизненное избавление от не понравившейся персоны.

Кстати о чемоданах - следуя опыту GTA 3, все марки машин были слегка переименованы, чтобы избежать проблем с авторскими правами. Поэтому не ищите здесь привычных фордов. Пользуйтесь машинами марки "Фордор" и будьте счастливы.

Как и положено, в городе действует ограничение скорости. 60 километров. Для непонятливых - шесть-де-сят. Даже специальная клавиша существует - включает вышеозначенный предел скорости, чтобы с управлением не мучаться, треща кнопкой "вперед" в попытке удержать максимально разрешенную. А что будет, спросите вы, если, допустим, плюнуть на все и на каком-нибудь суперскоростном кочующем средстве попробовать выжать сотню? Ну, во-первых, в городских условиях это грозит тем, что в очередную улочку вы не впишитесь, а впишитесь в стену, раскидав по мостовой несколько граждан, а также свой бампер и фары. Ну а во-вторых, теперь вы точно вне закона.

Айн, цвай, полицай

Дело в том, что в городе есть полиция, которая за движением уличным следит. И жестко так следит - учитывает буквально все: на красный свет проехал - штраф; скорость превысил - штраф; машину чужую зацепил - снова штраф. Но штраф - это полбеды. Остановился, вышел, подождал, пока офицер подбежит, заплатил сумму и поехал дальше. Не бойтесь, денег у вас завались, поэтому сумма штрафа даже не отображается - это, мол, несущественно, так, заминка на пути. Семья все оплатит. Но есть и другой вариант: за сбитого пешехода тут не звездочку рисуют и не бонусы призовые раздают - за такое тюрьма грозит, то есть провал миссии. И та же редька, если врежетесь в патрульную машину или откажетесь останавливаться после начала преследования полицией за противоправное действие малого масштаба.

Ну а если вы на глазах у полицейского (тут все преступления "засчитываются", если вы в прямой видимости полиции их совершили) человека застрелили, тогда правоохранители церемониться с вами уже не станут. Появившийся на экране значок пистолета вполне доходчиво объясняет, как с вами поступят после обнаружения.

У полиции есть плюс - от нее можно уйти, скрыться, быстро пристрелить заметившего твое нарушение полицейского, в конце концов. Но у полиции есть и минус: если нарушение серьезное, то полисмен, его заметивший, потеряв вас из виду, не успокоится, а побежит к ближайшему телефону-автомату (были уже такие, как выяснилось) и объявит вас в розыск. И тогда любой встреченный автомобильный патруль или простой постовой офицер будут настроены крайне недружелюбно. Вы приобретаете статус "Wanted" - красную тревожную полоску на экране, которая начинает медленно убывать, если в течение длительного времени не натыкаться на полицию или, говоря проще, сидеть где-нибудь в тихом безлюдном переулке, тревожно озираясь.

Вся катавасия с полицией предназначена, прежде всего, для миссий, которые надо выполнить на скорость. Есть пять минут, за которые надо добраться через весь город до цели. Промедление - штрафы оплачивать или от полиции по переулкам петлять - смерти подобно. Поэтому велик искус набрать сто двадцать (если тарахтюндель потянет, правда) и ломануться по главному проспекту. Но приходится терпеть, лавируя в потоке машин, неторопливо ползущих по своим делам, и только будучи четко уверенным, что патрульные в этом районе не встретятся, можно утопить педаль газа в асфальт.

Кровь на рукаве

Приехав на место и посидев чуток один на один с экраном загрузки, мы попадаем в режим TPS, что также называется режимом "надзашкирной" камеры. Это не значит, что так нельзя сделать, покуда мы просто путешествуем по городу. Нет, в любой момент можно выйти из машины, прогуляться пешком или прокатиться в надземке. Ну а при загрузке миссии в память запихивается очень детализированный дом или склад, или еще какое помещение, в котором будет происходить данная конкретная сеча.

Арсенал наш невелик, зато очень функционален. "Невеликость" заключается в том, что под пиджаком можно нести только несколько небольших вещей, будь то пистолеты, гранаты или холодное оружие вроде ножей или кастетов. И только один слот под большие средства активного убеждения - автомат, шотган или винтовку. Больше, как справедливо подмечает наш учитель в режиме тренировки, под плащ не запихнешь, чтоб незаметно при этом было. Очень точно подмечено.

Сами перестрелки выходят небольшими, но очень насыщенными событиями. Напомню, патронов в револьвере шесть, в кольте семь. Для вывода из строя одного противника необходимо попасть ему 3-4 раза в туловище или 1-2 в голову, т.е. в среднем почти обойму на человека с учетом промахов. А переза-

Оружейная Мафии

Springfield M 1903



Война Америки с Испанией (1898 года) выявила отсталость американского стрелкового пехотного вооружения. После окончания военных действий правительство сразу же заказало фирме Спрингфилда разработку скорострельной винтовки нового образца.

К 1903 году такая винтовка была создана и поступила на вооружение. Однако вскоре она была модернизирована - в 1905 году все выпущенные винтовки были оснащены новым штык-ножом.

С начала тридцатых годов М1903 была заменена в войсках на винтовку Энфилда и далее использовалась только как снайперская ("дослужив" даже до войны в Корее).

В "Мафии" Спрингфилдом вооружены вражеские снайперы, подстерегающие игрока в миссии у причала, где нужно "грохнуть" Морелло. Использовать оптику винтовки в этой разработчики почему-то не разрешили, в результате чего игровую ценность она несет небольшую - разве что из-за своей убойной силы, снимающей по полжизни за одно попадание.



Четырнадцать похорон и ни одной свадьбы



рядки здесь довольно неспешные, так что образуется стандартная связка: высунулся из-за укрытия, отстрелил человечка, спрятался, перезарядился. В "Мафии" очень хорошо чувствуется момент перезарядки - бах, бах, бах, клик! И вот вы уже один на один с двумя подранками, которые вас безнаказанно расстреливают. Лечится это запасным "стволом" с полной обоймой, который по-чоуюнфатовски быстро извлекается из-за пазухи для завершения дела. Впрочем, все заморочки с перезарядкой исчезают, когда в руки попадает автомат Томпсона - 50 патронов и воистину никаких проблем.

Конечно, о бронежилетах в игре и речи не идет. Любой человек от попадания заряда дробовика складывается, как картонный домик, включая и самого Томми. Единственной поблажкой, терзающей сердце хардкорщика, стали аптечки, совершенно аркадно восстанавливающие ваше здоровье. О, времена, о нравы...

Немного горечи

К сожалению, при всех своих достоинствах "Мафия" не является идеально сделанной игрой. Иногда попадаются досадные мелочи, которые не позволяют во весь голос заявить - вот он, образец, играйте все, ведь лучше уже не будет. Самым разочаровывающим стали совершенно железобетонные машины. Нет, физика в игре просто поразительная, и детализация тоже. Пулевые отверстия в стеклах, потертости на капоте, небольшие вмятины, остающиеся после ударов о поверхности, - все это есть. Более того, если прострелить колесо или бензобак, это реально просчитывается, и машину начинает заносить, а стрелка "бензинометра" шустро ползет к нулю. Но вот расколошматить свою машину в гармошку, вляпавшись на скорости "за сто" в прущий навстречу грузовик - такого вы не дождетесь. Перед машины будет помят, скорость она развивать перестанет, но и только.

Другой момент: стопорю на улице машину, вынимаю пистолет и всаживаю две обоймы в голову водителя, виднеющуюся за ветровым стеклом. Хоть бы хны. Модель повреждения у машины разбита на несколько частей (можно палить в кузов сколько угодно, но взорвется машина все равно только после нескольких ощутимых очередей или залпов дробовика в двигатель), но человек, сидящий внутри, все равно получает лишь долю повреждения, наносимую корпусу, даже если стреляли непосредственно в него.

Есть еще несколько совсем небольших ляпов, но на фоне такого высокого уровня игры все они кажутся полнейшим безобразием. Даешь адд-он с исправлениями!

Белиссимо

Некоторым "Мафия" может не понравиться своей направленностью в сюжетную линию, урезающую свободу передвижения по городу. Кто-то станет воротить нос от небольших скоростей и ограничений на городские гоночные безумства. Кому-то покажутся слишком скучными длинные разъезды по городу, занимающие треть игры.

Но только вот что я хотел бы сказать: "Мафия" - это настоящий подарок для серьезного игрока, не привыкшего к послаблениям. Хочешь почувствовать то же, что и нормальный человек, вдруг получивший в руки оружие и угодивший в самый центр криминальных разборок, тогда эта игра для тебя. Не будет тебе, правда, аркадных гонок, ракет, выпущенных веером, да и переигрывать в такую чисто "сюжетную" игру захочется не скоро. Зато останется чуть пьянящее чувство, которое образуется, когда ты вспоминаешь о чем-то старом и добром. О чем-то, что было трудным, но очень интересным и поэтому преодолимым. Есть еще на свете Настоящие Игры. "Мафия" - одна из них.

Asta la vista, baby!



Оружейная Мафии

Винтовка системы Мосина и Нагана образца 1891 г.

Это оружие было сконструировано капитаном русской армии Сергеем Ивановичем Мосиным как вариант для перевооружения царской армии, переходившей на уменьшенный калибр 7-8 мм.

В Америке винтовка Мосина появилась очень просто. В начале первой мировой войны российская армия все еще была недоукомплектована новым оружием - из положенных 17 миллионов единиц в войска поступили только пять и правительство спешно оформило заказ на изготовление крупной партии винтовок американской фирмой Remington-UMC.



Выполнение контракта затянулось - к 1917 году было изготовлено около 1,7 миллиона единиц, из которых в Россию было выслано только 800-900 тысяч. После падения царского правительства и разрыва контракта оставшиеся винтовки были распроданы по всей стране в качестве спортивного оружия.

Впрочем, в "Мафии" у "мосинки" совсем не спортивное применение, если не считать спортом охоту на людей. Наша чудо-винтовка с легкостью кладет любого человека в игре с первого попадания. Если спокойно и тщательно прицелиться, конечно...

Star Trek Voyager: Elite Force 2

Юрий Пашолок

Hazard Team вызывали?

– Мистер Спок, пускайте фотонную торпеду!
...и через час торпеда пошла
Star Trek, 45-й сезон, 121-я серия

Издатель	Activision http://www.activision.com
Разработчик	Ritual Entertainment http://www.ritual.com
Жанр	FPS
Дата выхода	Зима 2003 года
Сайт игры	http://www.gaming.startrek.com/games/eliteforce2
Наш сайт	http://gamenavigator.ru/games/game2518.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты

Такая американская телеикона, как Star Trek, в особых представлениях не нуждается. С середины шестидесятых этот сериал завоевывает сердца миллионов поклонников, за это время он получил целую массу ответвлений, таких, как Next Generation, Deep Space Nine, Voyager и прочие. Учитывая популярность сериала, нетрудно догадаться, что Paramount, владелец прав на Star Trek, буквально гребет деньги лопатой.



Игровые издатели тоже хотят загребать деньги лопатами. Для осуществления сей мечты они покупают у Paramount лицензии на то или иное ответвление Star Trek и выпускают игры по мотивам, уповая на многомиллионную армию фанатов. У кого-то получается лучше, у кого хуже. По моему личному мнению, набольшего успеха достигла Activision, издавшая в 2000 году Star Trek Voyager: Elite Force (разработала эту великолепную игру Raven Software). Как правило, такие хиты рано или поздно обзаводятся сиквелом, Elite Force не стал исключением.

Последний из Могиканово

Все шло к тому, что Star Trek Voyager: Elite Force должен был стать первой игрой, созданной на движке Quake III (разумеется, после самого Quake III Arena), но, как известно, судьба та еще злодейка. Творение Raven Software обскакали гарные хлопцы из Ritual, выпустившие летом 2000 года Heavy Metal: F.A.K.K.2. Интересно, могли тогда Levelord сотоварищи предположить, что спустя два года им предстоит делать сиквел игры, которую они так хорошо обставили?

За эти два года Ritual пережила немало потрясений: раскол в команде (часть Ritual, сколотив команду Mumbo Jumbo, создала стратегию Myth: The Wolf Age, после чего благополучно канула в небытие), банкротство издателя GoD и много чего еще. Можно сказать, что в лице сиквела Star Trek Voyager: Elite Force команда получила последний шанс на спасение. Но и этого, судя по всему, судьбе показалось мало: Elite Force 2 станет последней игрой от Activision, использующей движок Quake III. Эстафетная палочка передана DooM 3 Engine, более того, на его базе уже создается первая "клиентская" игра, Quake 4. Таким образом, Ritual, начавшей историю создания игр на базе движка Quake III, придется ее же и завершать.

На самом деле, не все так плохо, как это могло показаться. Quake III Engine может считаться устаревшим разве что по сравнению с DooM 3 (движок которого, если судить по словам Джона Кармака, является последней стадией эволюции Quake Engine), достаточно взглянуть на Soldier of Fortune 2: Double Helix, чтобы понять, на что он способен. Не стоит забывать, что Elite Force 2 выйдет в следующем году, к этому времени движок можно очень сильно модифицировать. Да что там следующий год, уже первые тестовые скриншоты, появившиеся в апреле этого года, выглядели очень неплохо. По сравнению с первой частью Elite Force детализация увеличилась в несколько раз, и это при том, что были продемонстрированы лишь тестовые модели. Одним словом, красивая жизнь гарантирована.

Потому что мы банда!

На фоне большинства FPS (тактические не в счет) Elite Force выделялся тем, что большую часть времени игроку приходилось воевать в команде. Особым интеллектом собратья по оружию не выделялись, тем не менее, это были не перманентно мрущие охранники из Half-life. Судя по всему, в произведении Ritual командная тактика приобретет еще большее значение. Никуда от этого не деться: во-первых, концепция Star Trek подразумевает взаимопомощь, во-вторых, Hazard Team еще никто не отменял. Разумеется, никто не отменял и Алекса Монро: в Elite Force 2 вы найдете большинство персонажей из первой части игры, включая синеголового параноика.

А вот декорации будут заменены: если в первой части действие происходило исключительно на кораблях, то теперь предоставляется уникальная возможность побродить по земной (или не совсем земной) тверди. Более того, по ходу игры придется общаться с представителями иных цивилизаций, заодно улаживая возникающие конфликтные ситуации. Найдется место и совершенно необщительным формам жизни, с которыми придется разговаривать на языке оружия.

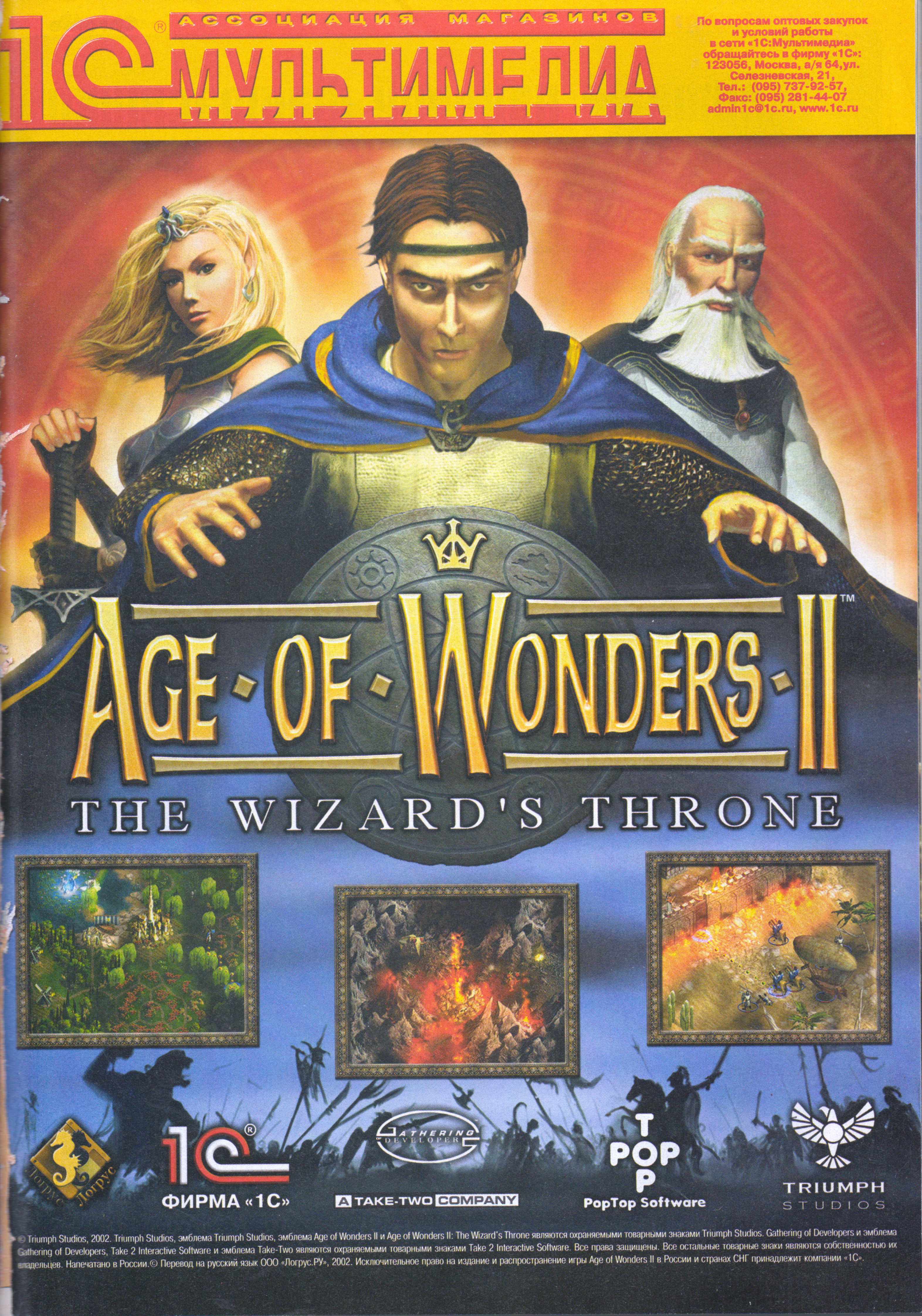
Самый правильный Star Trek

То, что вторую часть Elite Force делает именно Ritual, создает некоторую интригу. Те, кто видел полнометражные фильмы Star Trek конца восьмидесятых, наверняка помнят, насколько они были "пацифистичны", достаточно сказать, что без отстреленных конечностей ни одна такая картина не обходилась. Учитывая то, что игры Levelord'а и компании тоже особым пацифизмом не отличались, есть надежда на появление правильной, без соплей, игры. Ritual такие делать умеет.



Между прочим...

Первая игра по вселенной Star Trek (с одноименным названием) появилась в те времена, когда PC в привычном понимании не существовало. Эта игра может считаться первым в мире космическим симулятором.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Age of Wonders II™
THE WIZARD'S THRONE
Логрус
ФИРМА «1С»
A TAKE-TWO COMPANY
TOP POP
PopTop Software
TRIUMPH STUDIOS
© Triumph Studios, 2002. Triumph Studios, эмблема Triumph Studios, эмблема Age of Wonders II и Age of Wonders II: The Wizard's Throne являются охраняемыми товарными знаками Triumph Studios. Gathering of Developers и эмблема Gathering of Developers, Take 2 Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Напечатано в России.© Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры Age of Wonders II в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

Chrome

Павел Шумилов

Жертвам научной фантастики

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Techland http://www.techland.com.pl
Жанр	FPS
Дата выхода	http://chrome.techland.com.pl
Сайт игры	http://www.gamenavigator.ru/games/game2126.html
Наш сайт	IV квартал 2002 года
Смотри на диске	скриншоты

- Папа Карло, я влюбился в Мальвину!
- И что дальше, Буратино?
- Так забей же мне гвоздик!
Правдивая история из жизни первых киберпанков

Компания Techland, название которой практически ничего не скажет игрокам en masse, тем не менее, весьма популярна у себя на родине. Десять лет на польском рынке software – это вам не шпингалетами торговать. В перерывах между выпуском локализаций, бизнес-приложений, мультимедийных энциклопедий и обучалок для самых маленьких потомков Леха эти, без сомнения, талантливые люди ухитряются заниматься еще и производством компьютерных игр. А редкие свободные от трудов праведных минуты посвящают игре по локальной сети в шутеры. И вот в один прекрасный вечер, когда очередной fraglimit был достигнут, а следующая карта еще не загрузилась, кто-то из сотрудников Techland выдал в эфир простую в своей гениальности мысль: "А давайте сделаем киберпанковский шутер! Ну, вы понимаете – мегакорпорации, андроиды, охотники за головами, ауг… киберимпланты и все такое…" Коллеги переглянулись, и в воздухе явственно повисло хором невысказанное словосочетание "Deus Ex". Вслух, конечно, его никто не произнес, но оратор намек понял и продолжил: "И никаких там элементов RPG, мы ведь хардкорщики!" Так родился проект Chrome. Или не совсем так, но... К черту подробности. В каком я городе?

Планета негодяев

Впрочем, уместнее было бы поинтересоваться: "На какой планете?". В XXV столетии принято задавать именно такие вопросы, оказавшись в незнакомой местности. Главного героя игры, наемника Болта Логана (Bolt Logan), нелегкая занесла на самую окраину цивилизованного космоса, в систему Валькирии. В место, где законы Федерации действуют редко и неохотно, уступая место неписаным правилам, установленным местными магнатами. Хотя почему сразу "нелегкая"? Ведь этот мир – рай для любителей половить рыбку в мутной воде. Одним из них и стал наш герой после того, как его, отдавшего спецслужбам восемь лет, отчислили на болт (простите за каламбур, не смог удержаться). Первое же задание, опрометчиво принятое от SPACON Corporation, швырнет Логана между кувальней и наковалдой двух влиятельнейших корпораций, а уж дальше сюжет волю оттянется, мотая нас по всей планетной системе.

Пуля в голове

Как уже было замечено выше, разработчики Chrome – люди, весьма увлеченные шутерами, немало времени отдающие многопользовательской игре и полагающие, что знают в этом деле толк. Эти смелые заявления заставляют присматриваться к проекту пристальнее. Клятвенные заверения создать неимоверно интересный мультиплеер, сопровождающиеся нудным и банальным перечислением намеченных



Орлята учатся летать. Ручная граната – хороший учитель

Планетная система Valkiria



Terbon – выжженная солнцем безводная пустыня, местами вспоротая шрамами каньонов. Основные компоненты местных пейзажей: такыр, дюны, барханы, саксаул и верблюжья колючка.



Iceguard – тоже пустыня, только ледяная. Высокогорье и снег, и ветер, и звезд ночной полет. Условия сопоставимы с нашим бесКрайним Севером, где тоже непонятно, как люди живут.



Loomia – теплый и влажный климат, множество архипелагов. Постоянные дожди вызвали к жизни буйную растительность, так что прогулка по джунглям без мачете может сильно затянуться.

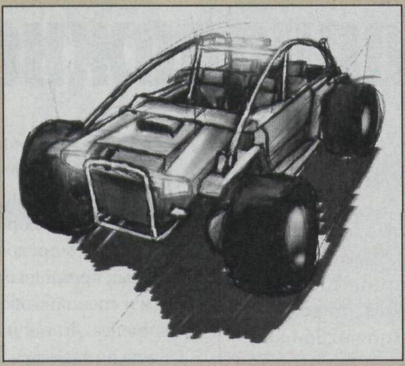


Herbus – эту планету постигло успешное терраформирование, поэтому для жизни людей она приспособлена наиболее оптимально. Флора разнообразна, фауна безобидна, климат мягкий.



B4 – спутник Тербона. Большая часть B4 покрыта горными массивами, меньшая – массивными горами, все это изрезано ущельями, утыкано елями и присыпано эдельвейсами.

к реализации режимов, равно как и подписанные кровавыми крестиками пергаменты с обещаниями грамотно сбалансированного и богатого арсенала сразу размашистым движением курсора отправляем в корзину. Все так говорят. Интереснее другое.



Например, имплантаты, нежно любимые всеми не могущими дождаться эпохи USB-разъемов в каждом позвонке поклонниками киберпанка. Выбор огромен, действие предсказуемо: усиление физических возможностей подопытного, повышение меткости, обретение специальных умений вроде тепловидения или невосприимчивости к боли (под метким вражеским огнем вас не будет трясти, как куклу на веревочках, и прицел не сбивается). Для окончательного соответствия выбранному образу нужно экипироваться подходящим оружием и вспомогательными принадлежностями. Глушитель, камуфляж и повышение скорости бега – или пушка помощнее, броня потолще, усилители мышц и чемодан с анальгетиками. Получаем многообразие вариантов прохождения каждой миссии, от воровского просачивания на цыпочках до танкового прорыва напролом. На ум сразу приходит труднопереводимое буржуйское словцо "replayability", вворачивание которого в текст до сих пор было привилегией ролевиков. Вот бы еще оно было к месту и после релиза.



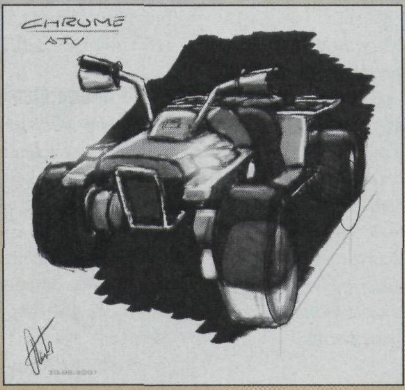
Вот пуля просвистела и товарищ мой упал



Фото на память. Я борюсь с вредителями на приусадебном участке

Яблоком по голове

Любопытны также обещания встроить в Chrome строгие физические законы, не уступающие выведенным в свое время маэстро Ньютоном. Скелетная анимация и применение технологии motion capture помогут вражеским телам не только правдоподобно двигаться при жизни, но и грамотно умирать, взаимодействуя с окружающей обстановкой. Отлетать после выстрела в упор, снося при этом спиной неудачно выбравший место для отдыха штабель ящиков. Сползать по стволу дерева, обагряя его сочащейся из дырок в скине венозной кровью. Закручиваться вокруг своей оси в последнем фуэте и медленно оседать, получив заряд дроби в плечо. С удобством располагаться на лестнице, не позволяя частям своего тела заниматься со ступеньками недостойным взаимопроникновением. И совершать сальто-мортале в самом прямом значении этого слова, будучи сбитым бешено несущимся багги, за рулем которого сидит Логан.



Берегись автомобиля

Да, вот он – изящный скелет в шкафу компании Techland. Это они выпустили Crime Cities, игру о летающих экипажах, антураж которой сильно напоминал вертикальный мегаполис из "Пятого элемента" в час пик. Игру, которая в нашей весьма разборчивой в вопросах качества продукции стране проскочила практически не замеченной. Тем не менее, настойчивые и рачительные поляки идею не забросили, а додумали и встроили в свой нынешний проект. Миссии, к слову, частенько будут проходить на свежем воздухе, а в вопросах уровнестроения разработчики руководствуются заветами Церетели. Так что если вам надоест перемещаться пешком или появится опасность опоздать на свидание с супостатами, можно будет оседлать любое доступное транспортное средство из четырех имеющихся категорий. К вашим услугам джипы и багги, сбежавшие из Battletech шагающие роботы, моторные лодки и обширный парк аппаратов, попирающих закон инопланетного тяготения (намекну, что поклонники Джорджа Лукаса, а также простые любители его творчества останутся довольны). Конечно, симуляторной доскональности от этой части игры можно не ждать, да и как смоделировать то, чего нет? Однако игровой процесс сие нововведение должно изрядно разнообразить, изюминка неплоха.



Шеф, подкинь до передовой! Плачу два счетчика!

Хромит

Добываемые в шахтах и карьерах полезные ископаемые – это еще не тот продукт, который нужен промышленности. Чтобы отделить ценный минерал от пустой породы, раскрыть его, нужно приложить изрядное количество усилий. Вот и проект Chrome на данный момент лишь руда, хромит. Смогут ли разработчики получить из него стратегическое сырье – хром – и каково будет качество раскрытия минерала, мы узнаем уже скоро. Тенденция появления качественных FPS в той части Европы, что когда-то звалась "социалистическим лагерем", набирает обороты. Возможно, команде Techland удастся встать в один ряд с чехами из Bohemia Interactive и хорватами из Croteam. Мы будем только рады.

Павел Шумилов

Savage

Единство противоположностей

Издатель	iGames http://www.igames.com
Разработчик	S2 Games http://www.s2games.com
Жанр	Action/Strategy
Дата выхода	I квартал 2003 года
Сайт игры	http://www.s2games.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2864.html
Смотри на диске	Скриншоты

Они сошлись. Волна и камень,
Стихи и проза, лед и пламень
Не столь различны меж собой.
Сперва взаимной разнотой
Они друг другу были скучны;
Потом понравились; потом
Съезжались каждый день верхом,
И скоро стали неразлучны.
А.С. Пушкин. Евгений Онегин

Можно ли впрячь в одну телегу коня и трепетную лань? Классик на этот вопрос ответил отрицательно и попал в небо всей пятерней. Впрячь – можно. Проблема в другом – сумеет ли столь необычный тандем сдвинуть с места ваш экипаж, далеко ли промчит его и не свернет ли с прямоезжей дороги в деревню, к тетке, в глушь, в Саратов (жители сего славного города – no offence, все претензии к Грибоедову). Так вот, с компьютерными играми происходит то же самое.

Идея слить воедино ураганный action и степенную (как бы нелепо это ни звучало) RTS не нова, вспомните Battlezone или "Железную стратегию". И немедленно забудьте, поскольку разработчики из S2 Games работают иначе. Их проект Savage совместит вид от третьего лица и размахивание холодным оружием на свежем воздухе с привычными любителям стратегий процессами сбора ресурсов, строительства базы и проведения исследований на фоне пейзажа, которым часто наслаждаются попавшие в когти к орлу черепахи. При этом никто не будет обиженно заниматься нелюбимым делом, каждому – свое. Командир парит под облаками, думает и отдает приказанья, солдаты бегут в заданном направлении и смеются, снося головы противникам. Каждый юнит обладает подлинно человеческим интеллектом – не об этом ли мечтали мы, стирая очередную базу врага с карты танковым ластиком? Вокруг сражаются живые напарники, а с указаниями свыше можно поспорить – не это ли снилось нам между прохождениями "Руны" и Blade of Darkness? И все это – в полуфэнтезийном мире, который для поклонников онлайновых игр, что для мертвого фараона – пирамида. Дом родной, короче говоря.

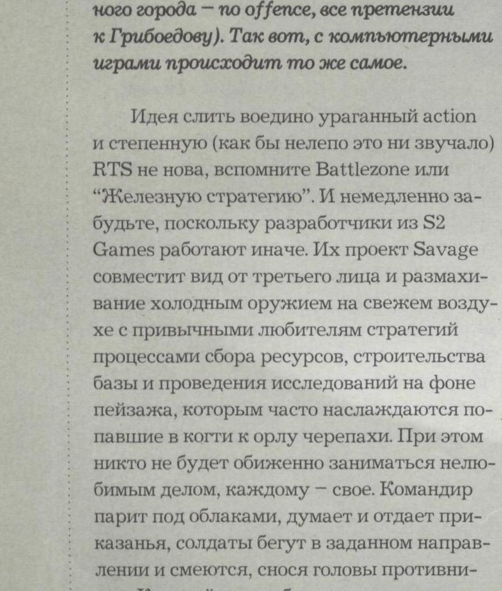
О вреде феминизма

Во времена оны мир Savage купался в дикой, первозданной свободе, являя собой образец идеально устроенного общества абсолютной анархии. Если, конечно, понимать суть анархии немножко тоньше, чем это принято у классиков марксизма-ленинизма, и, вслед за древними греками, вкладывать в данное понятие чуть больше, нежели первый в России гринписовец Нестор Махно. Не просто отсутствие власти и возможность безнаказанно грабить супермаркеты, а отсутствие необходимости власти, опирающееся на исключительную сознательность граждан. Основополагающий принцип – живи сам и не мешай жить другим. Ведь для того, чтобы день сменял на посту ночь, а легкий ветерок шелестел густыми шелковистыми прядями ковылей, стряхивая с них утреннюю росу, совсем не нужны жесткая организация и показательные казни иноплеменников через каннибализм, верно? Предоставленные сами себе племена считали именно так. Добывали насущные коренья, добровольно валили лес, охаживали охочих до человечины диких животных кремневыми топорами по черепушкам и спокойно эволюционировали в хомо сапиенса. До тех пор, пока однажды в их среде не завелась парочка пассионариев.

Первый и старший из беспокойной семейки – непобедимый воин и вождь Jaraziah Grimm. Определенно, подпольным локализаторам стоит обратить самое пристальное внимание на это колоритное имя, лично я предлагаю вариант "Зараза в гриме". Наш мачо сумел объединить под своим началом окрестные племена, сколотив первое государство, и назвал его незамысловато и мужественно – Legion of Man. Правозащитники, фас! – налицо явная дискриминация по половому признаку. Вот и сестричке его, Офелии (Ophelia Grimm), тоже не понравилось. Дело весьма осложнил тот факт, что у девушки обнаружился странный дар, проверенный воспетыми в сказках экспериментами из разряда "под сосной оставить там на съедение волкам". В общем, всяческие монстры ее не только не ели, но, напротив, слушались. После того, как предприимчивая суфражистка самовольно покинула племя, взяла псевдоним Beast Queen и собрала под знамена звериные стаи, стало ясно, что парой суровых мужских слов и снайперским подзатыльником проблему не решить. И завертелась мясорубка...

Рубака-парень

Избравшему путь юнита Savage наверняка покажется очень похожей на упомянутые выше игры экстремально редкого поджанра Third Person Slasher



Мы в город Изумрудный идем дорогой трудной, идем дорогой трудной, дорогой непрямой

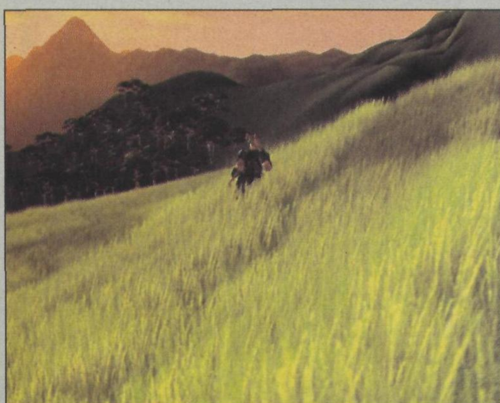


Кто сказал "третий Warcraft"? Никто не говорил? Извините, наверное, музыка навеяла...


Завоевание Америки
Настоящий хит....посвящённый освоению и завоеванию американского континента европейцами....
«Страна Игр»
ВЫИГРАЙ ПРИЗЫ от компании ISM:
9 компьютеров — заполнив и отослав купон в компакт-диске
ISM computers
1 суперкомпьютер — победив в самом жестоком турнире в истории киберспорта
Подробности см. в следующем номере
ТОЛЬКО ДЛЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
©2002 «GSC Game World». ©2002 «Руссобит Паблишинг». Издатель «Руссобит Паблишинг», e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: т:(095) 212-44-51, 212-01-61, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90
Руссобит-М
Весь октябрь в магазинах «ПАРТИЯ»
каждому покупателю компьютера — игра в подарок от «РУССОБИТ-М»



Зловещая аллея, не правда ли? Здесь определенно могут водиться тигры



Козьма Прутков в такой ситуации сказал бы: "Не ходи по косогору – сапоги стопчешь!"

(допустим также вариант с дойч-RPG Gothic). И связаны эти сравнения прежде всего с боевой системой проекта. Здесь недостаточно с максимально возможной скоростью щелкать мышкой на противнике, вусмерть загоняя бедного грызуна. Имеется несколько типов персонажей, от быстрого и легкого до горы мышц. Есть простор для маневра и обманного движения, хитрого финта и неотразимого коронного удара, разные виды оружия диктуют совершенно непохожие стили ведения боя, а видов этих немало. Мечи одноручные и двуручные, палицы и боевые топоры, копья и дальнобойные луки, плюс эксклюзивное предложение для извращенцев – в игре можно даже получить контроль над осадным орудием или сторожевой башенкой. Приказы главнокомандующего в Savage являются скорее предложениями, но отказываться от них не стоит. Высветился в толпе супостатов во всех смыслах конкретный монстр – значит, командир изволил щелкнуть на нем правой кнопкой, доверив именно вам почетную задачу завалить гада. Каждая декапитация врага или дикого, но несимпатичного NPC приносит толику опыта, и подконтрольная вам тушка становится быстрее, выше, сильнее. Можно также заработать апгрейд в классе или получить усовершенствованное оружие, но за этим уже придется идти на поклон к командиру.

Отец солдатам

Архистратиг в Savage живет по принципу, декларируемому продавщицами гастрономов. Вас много, я один, а дел выше крыши. Снабжение базы ресурсами организовать и отстроить ее в духе времени – это раз. И радуйтесь, пацаки, что стройбат еще не придумали, а в роли рабов выступают бессловесные боты, управляемые компьютером. Будет очень обидно, если разработчики не встроят в игру возможность ссылать провинившихся на исправительные работы в каменоломни. Потому что приказы командира надо выполнять и, по возможности, быстро – это два. Начальнику сверху видно все, а что не видно, то надо разведать, зачистить и доложить по форме. Отличившиеся получат звездочку на погон и усовершенствованный меч с электроразрядником, потому что пока вы тут ногами ползали, командир думу думал и науку вперед продвигал – это три. Игнорировавшие приказы и затевавшие перебранку в эфире лягут спать голодными и мертвыми. Впрочем, если мертвых слишком много, а враг стучится клыками в ворота, вождю вполне можно вынести официальный вотум недоверия и заменить его на талантливого парня из своей среды. Демократия в Savage легко осуществляется посредством консольных команд. Я признаюсь вам, как на духу, - такова настоящая жизнь. Ты был только что там, наверху, и вот уж падаешь носом в кусты.

Голос высокой травы

Хотя это и не самая плохая перспектива. Местная флора достойна пристального внимания юных натуралистов. Этот игровой год вообще заслуживает быть названным "годом травы". Прежде колосившаяся только на воксельных холмах Delta Force, она ворвалась в жанр и густо проросла сквозь полигоны Soldier of Fortune 2, отныне гладко вылизанные зеленые холмы не в моде. Вот и на скриншоты Savage так и хочется выпустить попастись одного-другого крупного рогатого. Не отстает от травы по части воздействия на глазные яблоки и растительность повыше да поветвистей. Впечатляют модели воинов и оружия. Сражают наповал солнечные блики и мертвенно-бледный свет луны. Верится в такую красоту, откровенно говоря, с большим трудом.

Критерий сходимости

Скрыты "там, за туманами" и перспективы проекта в целом. Концепция игры, несомненно, любопытна, немного напоминает мультиплеер в C&C: Renegade или Battlefield 1942. Разработчики, оригинальничая, называют ее RTSS – Real Time Strategy Shooter. Но жизнеспособна ли идея? Не подкосит ли стратегическую часть излишняя своенравность юнитов с человеческим лицом? Не покажется ли выхолощенной action-составляющая, лишенная многих привлекательных черт онлайновых RPG? Не идет на руку Savage и заточенность ее исключительно под многопользовательские баталии. Понятно, что начни разработчики прикручивать к игре полноценный сингл, и дату выхода придется сдвинуть не меньше чем на год (а так, замечу в скобках, получается неслабая экономия на разработке алгоритмов искусственного интеллекта), и тем не менее. Так куда домчит нас эта птица-двойка? Не дает ответа. Срастутся ли две столь разные составляющие удачно, покажет лишь старик Время.



Ничто не вечно под луной, и вон тот монстр сейчас в этом убедится


ОЖИДАЙТЕ ОСЕНЬЮ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ "ШТОРМ"
ШТОРМ
СОЛДАТЫ НЕБА
И СНОВА ИДЕТ ВОЙНА ЛЮДЕЙ И ВЕЛЛИАНЦЕВ, НО УЖЕ В ПРОДОЛЖЕНИИ НАШУМЕВШЕЙ ИГРЫ "ШТОРМ" - "ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА". ТЕПЕРЬ ВАМ ПРЕДСТОИТ НАЧАТЬ ИГРУ НЕ "ЗЕЛЕНЫМ" КУРСАНТОМ, А МАТЕРЫМ ИНСТРУКТОРОМ, КОТОРЫЙ ПОВЕДЕТ НОВОБРАНЦЕВ В ИХ ПЕРВЫЙ ПОЛЕТ И ДАЛЕЕ... В БОЛЕЕ ЧЕМ 50 МИССИЙ, СЮЖЕТНО ПЕРЕПЛЕТАЮЩИХСЯ С ПЕРВОЙ ЧАСТЬЮ ИГРЫ. ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ ПОЛЕТОВ В ИГРУ ДОБАВЛЕНЫ ТОННЕЛИ, А ДЛЯ ЭСТЕТИЧЕСКИ НАСТРОЕНЫХ ИГРОКОВ РАЗРАБОТЧИКИ ПОСТРОИЛИ ЦЕЛЫЙ ГОРОД. ТАК ЧТО ПРИГОТОВЬТЕСЬ СНОВА СРАЗИТЬСЯ С ВРАГАМИ НА НЕИЗВЕСТНОЙ ПЛАНЕТЕ - ВЫ ЖЕ СОЛДАТ НЕБА!
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
· ОТЛИЧНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ "ШТОРМА";
· ОГРОМНЫЙ ИГРОВОЙ МИР, ПЛЮС ЦЕЛЫЙ НОВЫЙ КОНТИНЕНТ;
· БОЛЬШОЙ ВЫБОР ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ;
· ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБОРА ОРУЖИЯ;
· НЕЛИНЕЙНАЯ СТРУКТУРА КОМПАНИЙ;
· БОЛЕЕ 50 ВИДОВ НАЗЕМНЫХ, ВОЗДУШНЫХ И МОРСКИХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ;
· ДОБАВЛЕНЫ ВОЗДУШНЫЕ АВИАНОСЦЫ;
· МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ.: (095)111 5156, 111 5440, E-MAIL: SALES@BUKA.RU
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU
МАДия

Vietcong

Владимир Чаплыгин

Когда мы были солдатами

Издатель	Take Two Interactive http://www.take2games.con
Разработчик	Pterodon/Illusion Softworks http://www.illusionsoftworks.com
Жанр	CombatSim
Дата выхода	1 ноября 2002 года
Сайт игры	http://www.vietcong-game.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2734.html
Смотри на диске	Скриншоты

Первого февраля 1964 года начал действовать так называемый "Оперативный план 34А", по которому вооруженным силам США разрешалось свободно проводить военные операции против раздираемой гражданской войной Демократической Республики Вьетнам. Восьмого марта 1965 года в южной части страны, а если быть более точным, то в городе Дананг, десантировалось 3500 морских пехотинцев. Именно так начинался американский позор во Вьетнаме.

Промывка мозгов

Чем все это закончилось, полагаю, разъяснять не надо. Американцы до сих пор не могут забыть о той войне. С завидным постоянством лучшие режиссеры "великой нации" выпускают фильмы, релаксирующие самовлюбленное сознание помешанного на доверии к серьезному кинематографу населения. Дескать, смотри, твой отец или дед на самом деле был наипрекраснейшим парнем, только вот обстоятельства тогда сложились не в его пользу. Теперь настал черед компьютерных игр.

Я искренне надеюсь, что независимые чешские разработчики из Pterodon и Illusion Softworks постараются сделать правдоподобный (не только в плане реализации боев, но и в плане беспристрастности относительно всевозможных пропагандистских штучек) симулятор американского спецотряда времен войны во Вьетнаме. Тем более что обнадеживающие предпосылки к этому имеются. Например, в пресс-релизе игры вскользь говорится и про сожженные напалмом деревни.

Вводные

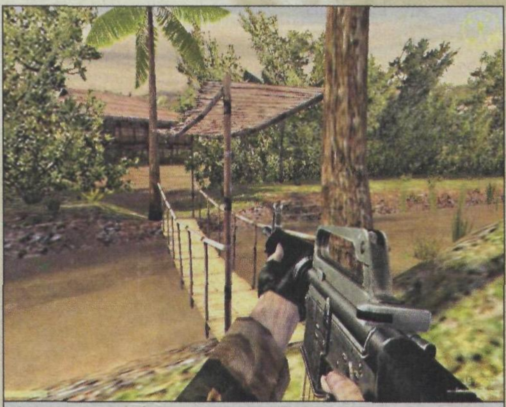
Сюжет Vietcong, словно на машине времени, отправит вас в 1967 год. В год, когда моральное разложение регулярных американских сил достигло своего апогея и когда в Вашингтоне окончательно поняли всю бессмысленность продолжения этой дурацкой войны. Вас зовут Стив Р. Хоукинс, вы являетесь командиром небольшого спецотряда десантников, входящего в состав 112-й группы рейнджеров некоего пятого сводного подразделения. Вместе с пятью подчиненными (медик, радист, пулеметчик, сапер и местный провокатор-проводник по имени Le Duy Nhut) вы должны одолеть двадцать миссий, связанных между собой общей сюжетной линией, среди которых найдется место и проческе джунглей, и поиску входов в туннели с последующей передачей координат пилотам тяжелых бомбардировщиков B-52, и поджогу рисовых полей, и, наконец, уничтожению партизан, хорошо укрепившихся на развалинах своей деревни.

Геймплей игры, лишь за некоторыми исключениями, будет мало чем отличаться от принципов, заложенных в Hidden & Dangerous. Это значит, что своим немногочисленным питомцам придется отдавать довольно простые команды, координируя их действия на основе переданных из штаба разведданных и информации, почерпнутой из обыкновенной бумажной карты, взваливая при этом на себя всю самую грязную работу, будь то обстрел позиций противника с дальней дистанции из снайперской винтовки или же ближний бой на руинах заброшенного храма, где спрятались особо важные красные командиры.

Джунгли зовут

Отдельного разговора заслуживает графика. Если полагаться на продемонстрированные на прошедшей выставке ECTS скриншоты и видеоролики, показывающие небольшие кусочки геймплея, то в ноябре нас ждет очень и очень красивый комбатсим с видом от первого лица, главным коньком которого станут бескрайние джунгли, в которых обыкновенное дерево – это не просто пара сотен бездушных полигонов, а живущий по своим законам один из тысяч эпизодических персонажей игры Vietcong.

Помимо качественной картинки, необходимую атмосферу будут нагнетать правдоподобные звуки и настраивающая исключительно на пессимистичный лад музыка. По словам разработчиков, их основная цель – это поиск единственно верной грани, когда игра не кажется дешевым развлечением, но и не походит на фильмы Platoon, Apocalypse Now или Full Metal Jacket.



Куда же в игре про Вьетнам без пресловутой М16?



Пулеметчик больше всего похож на типичного матроса-революционера в 1917 году, а не на крутого спецназовца

Между прочим...

Туннельная война

Для маскировки лазов вьетнамцы применяли следующий нехитрый прием: противопехотная мина, несколько веток и пара горстей земли. Проникнуть внутрь бесшумно или без потерь было практически невозможно.

Американцы лишь ближе к концу войны придумали надежный способ уничтожения сетей извилистых туннелей – ковровые бомбометания по всему квадрату. Но это решение пришло в головы высокопоставленных армейских чинов слишком поздно – подземные улицы к тому времени сделали свое дело.

После окончания боевых действий были подведены неутешительные итоги. Из 16000 прятавшихся в туннелях партизан выжило лишь только 6000.



Так выглядит вход в музей

На месте самых крупных туннелей сейчас расположены небольшие музеи. Билет для иностранцев обычно равен трем долларам США, а местные жители проходят бесплатно.


Aqua Nox
СУМЕРКИ АКВЫ

Павел Шумилов

Пикник на украинской земле

На вопросы "Навигатора" отвечает Алексей Сытянов, сценарист и геймдизайнер из GSC Game World.

Мы уже писали об этой игре сравнительно недавно, в №6'2002, однако, упускать возможность пообщаться с GSC Game World напрямую было бы неразумно. Так что после традиционных расшаркиваний и взаимных приветствий ваш специальный корреспондент не замедлил обрушить град вопросов на разработчиков. Ответы воспоследовали.

***НИМ:* Не будем ходить вокруг да около и сразу попытаемся прояснить самый животрепещущий вопрос. Почему именно "Пикник на обочине"? Ведь описанная Стругацкими Зона - не лучший бэкграунд для экшена. Это место не располагает к активным действиям с оружием в руках, в нем ведет к гибели любой неверный шаг.**

А.С.: Не соглашусь. Бэкграунд кажется нам идеальным для смеси экшена, адвентюры и RPG. Скажу даже больше, такого рода бэкграунды встречаются не чаще, чем один на тысячу. Книга - это не игра, тут надо чувствовать разницу. Наша игра перекликается с "Пикником" только в общих идеях, атмосфере: жуткая индустриально-экологическая катастрофа, аномальные зоны, артефакты, сталкеры. "Пикник" достаточно страшен, но недостаточно реалистичен. Сюжет книги скорее подошел бы квесту, нежели масштабной Action/RPG с большими открытыми территориями. Зона в книге Стругацких больше напоминает страшный Диснейленд, чем ту жуткую территорию, которую мы видели в Чернобыле. Мы хотели бы немного отойти от инопланетной тематики и рассказать жуткую историю о человечестве, которое достаточно безумно, чтобы создавать технологии, ставящие под угрозу физическую и духовную жизнь на Земле.



***НИМ:* Кстати, о "Пикнике на обочине". Великолепное, культовое произведение, не так ли?**

А.С.: Культ книги несомненен, и мы постараемся передать ее дух, атмосферу, переживания персонажей. Почему мы выбрали ее? Потому что именно мы, бывшие пионеры и комсомольцы, живущие на осколках некогда единого государства, и есть настоящие герои Советско-Чернобыльского Пикника. Впрочем, политикой я не интересуюсь и никакого отношения к ней не имею, мое дело - лишь создание компьютерных игр. Так что читателям не стоит искать в этих словах какой-либо политический подтекст.

***НИМ:* Как Борис Натанович относится к идее создания игры по мотивам "Пикника"? Не возникнет ли проблем с авторскими правами?**

А.С.: Мы обращались к нему, но вопрос не продвинулся далеко. Пока получили лишь ответ, что Борис Натанович не против нашей работы. Он также высказал предположение, что игра может получиться интересной. А проблем с авторскими правами быть не должно. Хотя игра делается в той же стилистике, что и "Пикник", но она не создается по книге или фильму.

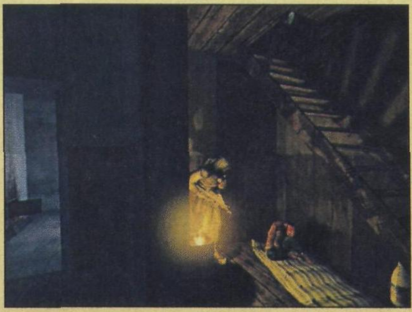
***НИМ:* Не давит ли на ваших сценаристов груз ответственности, ведь созданную ими историю неминуемо будут сравнивать с произведением Стругацких?**



А.С.: Ответственность огромная, сравнения неизбежны, но мы верим в свои силы.

***НИМ:* Нравится ли вам "Сталкер" Тарковского? Брали ли в игру что-то из него, или идете своим путем?**

А.С.: На мой взгляд, этот философско-приключенческий фильм великолепен. Недаром на Западе его считают одним из лучших наших фильмов и единственным культовым советским ужастиком. Из фильма мы берем только то, что осталось на душе после просмотра.



***НИМ:* Как вы относитесь к тенденции делать игры по популярным фильмам-блокбастерам, приурочивая их к выходу картины? Почему качество таких поделок зачастую оказывается "ниже плинтуса"?**

А.С.: Отношусь отрицательно. Зачастую и сами блокбастеры, по которым затем создают игры, яйца выеденного не стоят, и делают их лишь для того, чтобы срубить деньжат. Результат мы с вами видим один и тот же - сырое, наполовину приготовленное блюдо.

***НИМ:* Что вы думаете о "мониторизации" книг? Возможно ли это в принципе? В частности, согласны ли вы с утверждением, что хороший фильм можно снять только по книге не выше среднего уровня, а хорошие произведения**



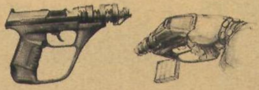


Банда разработчиков

не поддаются экранизации? Можно ли его распространить на игры?

А.С.: Тенденция хорошая. Ничего невозможного тут нет, одно сложно - воплощение фантазии писателя. С утверждением же не согласен, считаю, что для хорошей экранизации необходим талант не меньше, а то и больше, чем у писателя. Кроме того, хорошую игру по книге сделать легче, чем фильм, проблем возникает меньше. В конце концов, все зависит от таланта создателя.

***НИМ:* Несколько любимых книг, в которые бы вы хотели поиграть?**



А.С.: "Пикник на обочине", "Лабиринт Отражений" Сергея Лукьяненко, "Контракт на Фараоне" Рэя Олдриджа, "Гиперион" Дэна Симмонса... Список можно продолжать долго.

***НИМ:* Возможен ли обратный процесс, создание книги по игре?**

А.С.: Вполне возможен, результат зависит лишь от таланта писателя, как пример - превосходные книги Лукьяненко по мотивам Master of Orion.

***НИМ:* Что ж, перейдем к разговору собственно о проекте. Конечно, если задумываться о реализации Зоны в условиях, приближенных к жизни, трудно найти "кандидатуру" более подходящую, чем Чернобыль.**

А.С.: Да, в поисках материала для игры мы побывали там. Впечатлений от поездки масса, даже краткое их изложение займет уйму места. Так что приглашаем читателей "Навигатора" на наш сайт (кстати, счастливчики, купившие прошлый журнал с диском, найдут на нем видеорепортаж с места событий, не уступающий по динамизму, атмосфере и напряженности Blair Witch Project - прим. ред.).

***НИМ:* Что же конкретно случилось в игре, почему произошла катастрофа и возникла аномалия? Человеческий фактор, взбунтовавшаяся природа, вмешательство инопланетян или сверхъестественные силы? Все это вместе или что-нибудь еще?**

А.С.: Историю катастрофы игрок будет узнавать в процессе игры, по кирпичикам складывая пересказы и слухи. А для выяснения причин катастрофы рекомендую отбросить взбунтовавшиеся силы природы, вмешательство инопланетян и сверхъестественные факторы.

***НИМ:* Модная нынче нелинейность заявлена и вами. В чем она выражается? Просто разные способы прохождения, сюжетные линии и, соответственно, концовки, или же мы в каждый конкретный момент времени вольны поступать, как заблагорассудится?**

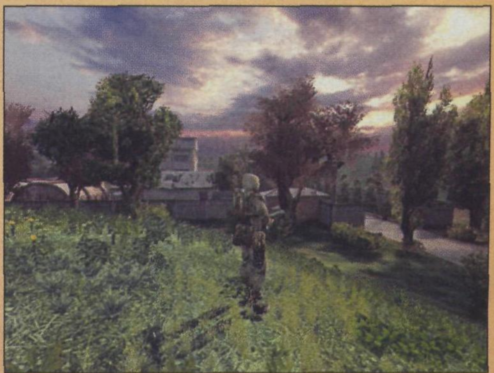
А.С.: Вместо планомерного прохождения уровня за уровнем нам захотелось реализовать ту свободу действий и перемещений, какой наслаждались игроки в Elite, Daggerfall и Fallout. В "Сталкере" можно будет путешествовать по огромной территории Зоны, распростертой на 20 квадратных километров. Сталкеры исследуют Зону, зарабатывают деньги, опыт и продвигаются по свободному сюжету к финалу игры.

***НИМ:* Главный герой безымянен и неизвестен, или у него есть какая-то предыстория, мотивы? Что толкает его в Зону, что заставляет рисковать жизнью?**

А.С.: До выхода игры об этом ни слова. Военная тайна, сами понимаете.

***НИМ:* В игре обещаны разные категории сталкеров. Чем они отличаются, что их связывает, каковы взаимоотношения между группами? Нужно всегда рассчитывать только на себя или порой будет кому подставить плечо и прикрыть спину? Могут ли AI-шные сталкеры обставить нас в погоне за редким предметом или расставить ловушку?**

А.С.: Одновременно с игроком по Зоне путешествуют и сталкеры-NPC. Как ожидается, в мире игры будет жить до



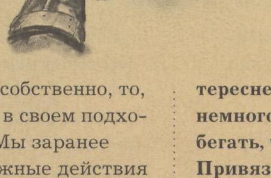


сотни сталкеров. Они выполняют те же задания, что и главный герой, сражаются друг с другом, могут торговать и общаться без вашего вмешательства. Получая квест, игрок сможет узнать, кто отправился на задание до него, а приближаясь к цели, вполне можно будет наткнуться на трупы погибших сталкеров или наблюдать разборку поссорившихся конкурентов. Будет даже специальная рейтинговая система, содержащая информацию о сталкере, его характере и особенных чертах. Группировки делятся по интересам и мастерству. Так, сталкера-новичка сперва не будут принимать ни элитарные группировки, ни ветераны. В дальнейшем игрок сможет либо примкнуть к группе сталкеров, выполняющих задание, и принять участие в приключении, либо сам нанять компаньонов для выполнения сложной задачи. Порой обойтись без напарника будет весьма непросто.



***НИМ:* Что вообще представляет из себя ИИ противников? Способны ли они на слаженные командные действия, умеют ли хитрить – заманивать, отступать, выжидать? Сильно ли различается поведение разных монстров? Враждуют ли они друг с другом?**

А.С.: Нашей целью при создании AI в игре является реалистичное поведение компьютерных персонажей. Каждый из них живет своими радостями и печалями, а игрок лишь заглядывает в этот мир, пытаясь познать его. Над искусственным интеллектом ведется очень насыщенная работа, дабы у игрока никогда не сложилось впечатление ненатуральности происходящего. Реализм – это, собственно, то, на что мы ориентируемся в своем подходе к разработке в целом. Мы заранее прорабатываем все возможные действия игрока и готовим естественную реакцию игровых персонажей на них. К примеру, когда игрок атакует и убивает одного из охранников, остальные разбегутся по укрытиям, и будут вызывать штаб по рации, а не стоять на месте или тупо выбегать на игрока.



***НИМ:* Вынос артефактов и их последующая продажа – в воздухе явно запахло деньгами и, как следствие, экономической моделью. Что можно будет сделать с гривнами, заработанными тяжким трудом?**

А.С.: В игре можно купить, обменять и продать почти все: амуницию, технику, оборудование, артефакты. В товарно-денежные отношения можно вступить практически с любым NPC, кроме редких экземпляров, которые в силу каких-либо причин отказываются торговать. Вот пример торговли между игроком и сталкером-NPC: игрок встречает на дороге ветерана-сталкера, они обмениваются приветствиями, игрок предлагает поторговать, на что сталкер соглашается с одним условием - оружие необходимо убрать. После этого они приближаются друг к другу и начинают обмен. Важный момент - игра ни на секунду не прерывается и в любую секунду в мирную беседу могут вмешаться появившиеся враги.

***НИМ:* Аномальные зоны – интереснейший момент игры. Расскажите немного о них – как обнаруживать и избегать, что делать при попадании туда. Привязаны ли аномалии к конкретному месту или свободно мигрируют, как в книге?**

А.С.: Аномальные зоны станут одной из главных опасностей, подстерегающих сталкеров в Зоне. Попав в такую область, персонаж либо умирает, либо получает тяжелые ранения, в зависимости от концентрации аномалии. Игрок может обнаружить все аномальные зоны с помощью самого простейшего детектора аномалий, однако тип, силу, концентрацию, визуальное отображение покажет только более совершенная аппаратура. О присутствии аномальных зон могут свидетельствовать внешние проявления:

необычное марево, странное вибрирование воздуха, особенно заброшенный вид места или кости неудачников. В большинстве своем такие области привязаны к одной точке, хотя будут и мигрирующие по уровню зоны, и даже аномалии, проявляющиеся только периодически.

НИМ: **Как вы собираетесь бороться с легализованным читерством игроков, с сэйв-геймами, будут ли какие-то ограничения на них? Ведь сэйвы в данном случае - легкий способ справляться с аномалиями.**

А.С.: Количество возможных сохранений будет зависеть от сложности игры. Так, на высоком уровне сложности игрок сможет сохраниться только при переходе с уровня на уровень.



НИМ: **Как всякий нормальный советский ребенок, я немалую часть детства провел, ползая по заброшенным стройкам и тому подобным объектам. Так вот, скриншоты просто поражают своей реалистичностью. Все выглядит именно так, как должно! Ржавые трубы и пожарные лестницы, кирпичные стены и облезлые вагоны с полустершимися надписями… Чего это стоило вам, и чего это будет стоить игрокам, на какую конфигурацию ориентируетесь?**

А.С.: Реалистичности мы добиваемся, фотографируя стройки, больницы, заброшенные дома Чернобыля и Киева. Часть фотографий идет на текстуры, часть - на ориентировку при моделировании. А для комфортной игры будет достаточно PIII-1000, 256 MB ОЗУ и GeForce 3.

НИМ: **Раскройте кодовое имя того героя, который будет отрисовывать всю эту красоту на наших машинах в реальном времени? Расскажите немного об особенностях движка, чем он выделяется среди конкурентов, в чем его сильные стороны, как это сказывается на игре?**

А.С.: "Сталкер" разрабатывается на нашем собственном высокотехнологическом движке X-Ray, позволяющем совмещать на уровнях как закрытые, так и большие открытые пространства с высокой геометрической детализацией (до 300 тысяч полигонов в кадре). В данный момент мы работаем над созданием реалистичной физической модели персонажей и техники, правильным отображением теней на персонажах (DOOM3, Kreed), создается модель симуляции жизни Зоны и многое другое. В двух словах, движок поддерживает все последние достижения в области трехмерной графики.

НИМ: **Как насчет мультиплеера? Режим совместного прохождения, командные режимы, deathmatch, что-то особенное, не виденное ранее? Было бы весьма любопытно посмотреть на дефматч с вынесенным за скобки "аномальным" фактором.**

А.С.: Мы непременно реализуем мультиплеер, который будет включать как стандартные режимы игры (DeathMatch, CTF, Tournament, TeamMatch, Cooperative), так и новые виды сетевых баталий (к примеру, Mutants vs Humans или Hunt).

НИМ: **Планируете ли вы выпустить демо-версию, и если да, то когда ее ждать, когда мы сможем воочию увидеть хотя бы кусочек столь интересного проекта?**

А.С.: Надеемся, что демо-версия появится в первом или во втором квартале 2003 года.

НИМ: **Спасибо за беседу. Успехов! Может быть, что-то пожелаете нашим читателям?**

А.С.: Приятно было побеседовать с вами, надеюсь, мы еще встретимся в будущем. Сейчас появляется все больше игр, которые оставляют след в душе игрока, заставляют грустить и сопереживать, задумываться и развиваться. Именно сейчас в муках рождается новое искусство. Читатели "Навигатора", желаю вам скорее становиться игровыми гурманами и хардкорными игроками, ведь, в конечном счете, именно вы определяете, какие игры будут создаваться. Цените таланты и топите коммерческие бездарности. Удачи!



Владимир Чаплыгин

Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder

Жанр	Combat Sim
Издатель	Ubi Soft
Разработчик	Red Storm Entertainment
Дата выхода	Октябрь 2002 года

Все-таки странная политика у Red Storm Entertainment. С одной стороны, перспективные Splinter Cell и Rainbow Six: Raven Shield (разумеется, и тот и другой проект содержат в начале своих названий раскрученный лейбл "Tom Clancy`s") были отданы стороннему разработчику, монреальскому отделению Ubi Soft, с другой - компания без особых проблем наладила конвейерный выпуск разношерстных адд-онов к все еще пользующемуся спросом комбатсиму Ghost Recon (разумеется, опять же с приставкой "Tom Clancy`s"). Уже в октябре сего года на полках торгующих играми магазинов рядышком с Desert Siege свое законное место займет и Island Thunder.



2009 год, "великая американская нация" серьезно озабочена ситуацией на Кубе. Коммунисты, демократы и просто крупные вооруженные бандформирования уже три года как похоронили вечно молодого революционера Фиделя Кастро, но до сих пор не смогли поделить между собой валяющуюся под ногами власть. В общем, президенту США эта канитель порядком надоела, и он решил "возвести на трон" одного надежного человечка. Медлить нельзя, иначе ленивые русские все-таки подсуетятся и разместят на острове Свободы свои ядерные ракеты. Кому поручить столь щепетильное задание? Конечно же, спецподразделению "Призраки".

Помимо сюжета, в Island Thunder можно будет лицезреть следующие новшества: прибытие в отряд шести новобранцев, восемь карт для одиночных миссий и пять для мультиплеерных баталий, 2 дополнительных типа игры, 8 разновидностей боевой и гражданской техники и 12 видов стрелкового оружия (кстати, в арсенале элитных бойцов числится некая сверхсекретная вещица под кодовым названием Samopal 25).

Напоследок небольшая информация к размышлению. В своих многочисленных интервью ведущие разработчики Red Storm Entertainment заявляют, что с выходом Island Thunder они не планируют расставаться с приключениями спецотряда "Призраки". Интересно, когда такое положение дел надоест простым геймерам? История выпуска всевозможных дополнений и примочек к первой и второй "Радуге" показывает, что публика, как правило, начинает ворчать после релиза третьего по счету аддона. Господа разработчики, что там у вас еще заготовлено для нас со словосочетанием "Tom Clancy`s Ghost Recon" в названии?



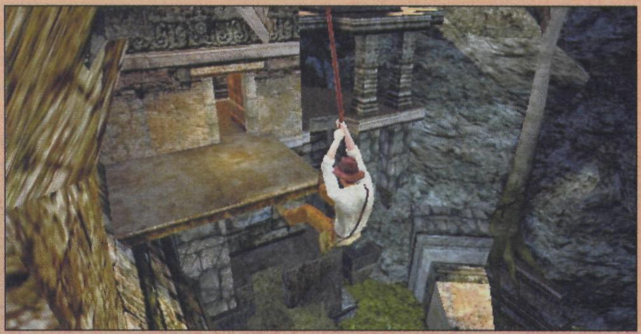
Indiana Jones and The Emperor's Tomb

Жанр	Action/Adventure
Издатель	LucasArts Entertainment
Разработчик	The Collective
Дата выхода	Ноябрь 2002 года



В 1935 году жажда приключений закинула Индиану Джонса на территорию Китая. Немецкий ученый-историк Албрехт фон Бек помогает высшим чинам фашистской Германии заполучить древний артефакт "Сердце дракона". Седые легенды гласят, что при помощи этой небольшой черной жемчужины можно контролировать сознание неограниченного количества людей. Но путь к источнику власти над миром не так уж прост. Для начала надо собрать три фрагмента некой "Печати дракона", потом найти место погребения первого китайского императора и уже там отыскать спрятанную более двух тысяч лет назад жемчужину. Кто сделает это быстрее? Пожилой немецкий археолог и сотни его помощников (в том числе и боевики из триады "Черный дракон") или же американский герой-одиночка? Думаю, ответ на вопрос известен заранее.

К сожалению, красотой блещет только сюжет, а вот тот же самый эпитет уж никак нельзя применить к графическому ядру игры. Пусть представители The Collective и говорят, что в основе The Emperor's Tomb лежит современный движок, но скриншоты и видеоролики, увы, говорят об обратном. Может быть, скудные интерьеры, куцая трехмерная модель главного героя и еще более обедненные полигонами противники сгодятся для приставок, но в высоком разрешении на PC картинка смотрится еле-еле сносно, а местами даже убого.



Остается уповать на увлекательный геймплей, но и тут нас ничего оптимистичного не ждет. Вместо киношных поединков, где Инди при помощи верного кнута и безотказного револьвера даже на тот свет отправлял элегантно (как-то по-джентельменски, что ли), превалируют банальные уличные бои без правил, где управляемый вами человек, похожий на Джонса, преспокойно, пардон, дает в морду неизвестному бандюгану. Причем на этом он не успокаивается и несколько раз коленом испытывает на прочность живот бедолаги. Или как вам понравится вариант - деревянным стулом отоварить по голове вооруженного мечом ниндзю? Разумеется, в лучших традициях Голливуда увесистый стул разлетится на части, а онемевшее тело не ожидавшего такого поворота событий "воина тени" медленно опустится на землю. Самое обидное, что перешедшие на такие грязные приемчики постановщики батальных сцен не собираются исправляться, и в ноябре мы увидим скорее нечто отвратительное, чем интересное.


ЛОРДЫ ВОЙНЫ
Warrior Kings
180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
Баталии на открытых пространствах и в городах
Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
Различные уровни сложности
Реалистичная трехмерная графика
Интуитивно понятное управление
Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)
Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.
Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!
developed by
published by
MICROÏDS
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
© Microids. All rights reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids. All Rights Reserved.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск".
Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory

Жанр	FPS
Издатель	Activision
Разработчик	Gray Matter Interactive/Splash Damage
Дата выхода	Декабрь 2002 года



Игру ни в коем случае нельзя называть обычным адд-оном к Return to Castle Wolfenstein. Это нечто большее, явно перевалившее за рамки стандартного набора дополнительных миссий, но так и не дотягивающее до статуса полноценного сиквела. Эдакий второй эпизод "Серьезного Сэма", только вместо дюкоподобного качка в кедах на арену выходит капитан американский рейнджеров Blazkovicz и компания, а взамен монстров на пути главного героя встают не менее отвратительные верные псы третьего рейха.

Кстати, о компании. В Enemy Territory вам предстоит позабыть об индивидуальных проходах сквозь ряды разъяренных противников и вспомнить о навыках командной игры а-ля The Nebelwerfer Hunt или Sniper`s Last Stand из Medal of Honor. Причем на этот раз при помощи опций command map и quick chat солдаты-напарники будут поддаваться некоторым азам дрессировки.



Что касается сюжета, то он поведает нам о том, чем занимался Вильям Блашковиц до того, как был завербован в секретную службу OSA. Оказывается, до марта 1943 года бесстрашный капитан со своим крохотным отрядом из шести человек скитался по знойному Египту, монотонно уничтожал фашистскую гадину (при этом не забывал освобождать заложников и взрывать мосты), ни разу не сталкивался лицом к лицу со всевозможными монстрами и тем более слыхом не слыхивал об оккультных делах, творящихся в замке Вольфенштейн.

Так, с синглплеером, над которым трудятся программисты из Mad Doc Software и создатели оригинального Return to Castle Wolfenstein - Gray Matter Interactive, мы разобрались. Переходим к мультиплееру от Splash Damage. В крупномасштабных сражениях стенка на стенку при помощи упомянутых ранее command map и quick chat командиры отрядов смогут заранее прокладывать для своих подчиненных ключевые waypoint'ы, огибающие минные поля, пулеметные вышки или укромные нычки наконец-то научившихся ложиться на брюхо снайперов. Кроме того, в декабре, помимо пополнения арсенала и появления новых классов бойцов, по итогам кровопролитных сетевых заруб вы сможете распределять заработанные скиллы.

Звучит интригующе. Ждем наступление первого месяца зимы.

Freedom: The Battle for Liberty Island

Жанр	Action/Strategy
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	IO Interactive
Дата выхода	Весна 2003 года

После того как ракеты русских (узбеков, казахов и украинцев)... Наши, в общем, ракеты упали на города США, президент собрался выступить с экстренным "Обращением к нации". И тут ошарашенные последней сводкой теленовостей жители Нью-Йорка услышали за своими окнами дружный стук об асфальт сотен кирзовых сапог. "Russians are coming?!" – подумал главный герой. Нет, детка, это Russkie idut! И что вы прикажете делать обыкновенному "белому воротничку", который, кроме своего офиса и регулярных трансляций матчей серии NBA, ничего в своей жизни не видал? Спокойно смотреть свой баскетбол дальше? А вот сотрудники IO Interactive думают совершенно иначе. По их мнению, среднестатистический житель Манхэттена немедленно достанет из-под полы запасенные на черные времена гранатомет, автомат, переносную ракетную установку, несколько бутылок с коктейлем Молотова и вылитые из свинца кастеты, спустится в канализацию (неужели через дырку в унитазе?) и вольется (скорее всего, выльется) в ряды некой Underground Resistance, а после получения известий о заключении родного брата в красные застенки немедленно приступит к планомерному уничтожению оккупантов.



Впечатляет? Нет, перед вами вовсе не ориентировочная завязка Red Alert 3, а хуже – сюжет невероятной смеси отвязного экшена с элементами стратегии по имени Freedom: The Battle for Liberty Island. Примечательно, что эти же разработчики параллельно готовят к выходу Hitman 2, где 47-му предстоит посетить Санкт-Петербург! То ли еще будет...

Если весной будущего года вы осмелитесь купить сие форменное безобразие, то на протяжении шестнадцати уровней с видом от первого или от третьего лица вам предстоит уничтожить в трехмерных окрестностях Манхэттена и Бруклина всех людей с надписью "СА" на погонах. Но самое интересное еще впереди - в любую секунду, даже в момент горячки реалтаймового сражения, вам разрешается ставить игру на своеобразную паузу и в пошаговом режиме заниматься управлением членами повстанческого отряда, чья численность при удачных боевых действиях и умелом зазывании в свои ряды несознательных NPC может разрастись аж до пятнадцати человек. А еще разработчики сулят нам несусветное богатство мультиплеерных разборок с поддержкой до восьми человек одновременно, когда как поклонников приставок ожидает банальное разделение экрана пополам со всеми вытекающими отсюда неудобствами. Зато обладатели Xbox и PS2 увидят Freedom: The Battle for Liberty Island чуть раньше, ближайшей зимой.



Iron Storm

Владимир Чаплыгин

Зато про войну

Издатель	Wanadoo http://www.wanadoo.com
Разработчик	4x Studio http://www.4xstudio.com
Жанр	FPS
Дата выхода	IV квартал 2002 года
Сайт игры	http://www.iron-storm.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2126.html
Смотри на диске	Скриншоты

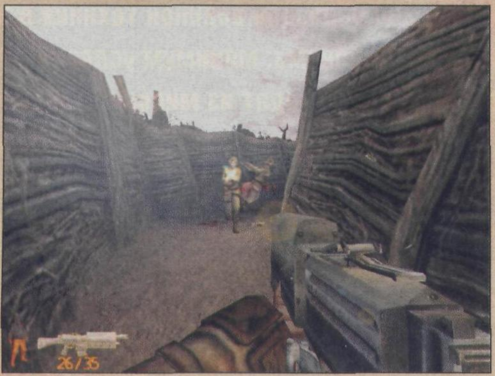
Еще месяц назад об особенностях Iron Storm, за исключением сюжета, было известно довольно мало. Появившаяся в интернете официальная демо-версия ясно дала понять, что, помимо сумасбродной игровой вселенной, нас ждет не менее сумасбродный геймплей, невероятное количество ошибок в программировании и более-менее вменяемая графика. Краткое резюме - непроглядная серость, не оставляющая шансов надеяться на удачный исход дел в дальнейшем.

Из предоставленных на суд публики двух уровней очень трудно сделать хоть какие-то выводы о сюжете как таковом. В первой миссии игра забрасывает вас в небольшое помещение со снующими туда-сюда людьми, которые отрываются от своих дел только в том случае, если вы вынете из ножен здоровенный мачете и порежете на куски первого попавшегося бедолагу. Кто вы и кто они? Что вы тут делаете? Какова цель? Почему у вас нет нормального оружия? Как все это взаимосвязано с длящейся вот уже пятьдесят лет первой мировой войной?

Первые трудности

Забираем со стола бесхозный шотган, выходим на улицу и по отвесной лестнице спускаемся вниз. Казалось бы, довольно простые действия, отнимающие не более пяти секунд. Не тут-то было... Первая проблема возникает в момент пополнения арсенала. Чтобы подобрать оружие, надо не только запрыгнуть на стол, но и на мгновение замереть строго вертикально над шотганом. Причем это тупое правило распространяется и на все валяющиеся под ногами предметы. Но это еще не все. Банальный спуск вниз по отвесной лестнице тоже может доставить немало хлопот, если в этот момент кто-то из слоняющихся без дела солдат зачем-то вздумает подняться наверх.





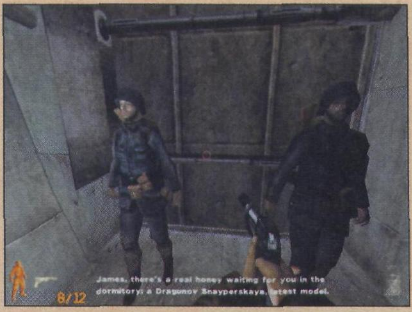
Посещение казарм, периодически доносящийся из рации женский голос вкупе с короткими фразами, брошенными караульными вам вслед, слегка приоткрывают завесу тайны. Оказывается, вы прямиком топаете в сторону линии фронта. Несколько метров пути, пара огромных железных дверей – и вы попадаете на войну.



Большие маневры

Если отталкиваться от заявленного разработчиками сюжета, вот уже пять десятков лет идут бессмысленные позиционные сражения за мизерные клочки земли. Поэтому вас не должно удивлять чересчур близкое соседство передовой с местом дислокации родного подразделения. Проснулся, умылся, позавтракал и в окопы, чтобы вместе с товарищами подняться в очередную бессмысленную атаку. Если не убьют, то после обеда придется отбивать ответное наступление противника. Война войной, а еда по расписанию. И так изо дня в день, из года в год... Примерно так в 1916 году жили солдаты по разные стороны траншеи, но отнюдь не в 1964-м.

У сценаристов 4x Studio своя трактовка понятия "окопная война". Совместно с четырьмя пехотинцами под абсолютно бесполезным прикрытием двух вертолетов вы должны захватить близлежащие позиции значительно превосходящих вас по численности врагов. Пожалуй, такое возможно только в Iron Storm. Если подобная авантюра была бы предпринята в Operation Flashpoint, то ваш отряд не смог бы сделать и пяти шагов. А тут, словно подражая ва-



шим напарникам, во весь рост навстречу мчится с полдюжины солдат противника. Стрелять из бандуры, по своим тактико-техническим характеристикам походящей на автомат, пока расстояние до "желтых" человечков не сократится до двух-пяти метров, абсолютно бесполезно. Хоть ты тресни, но все виды оружия, кроме снайперской винтовки, действуют на предельно короткой дистанции. От безысходности приходится применять проверенные финты из первой "Кваки", когда с двустволкой наперевес, как юла, вертишься около стаи монстров. А теперь прибавьте к этой картине следующую дилемму: либо с целью пополнения боеприпасов на секунду замирать над трупами поверженных врагов и со стопроцентной гарантией получать пулю от спрятавшегося на недосягаемом расстоянии снайпера, либо бросать дурацкие перестрелки к чертовой бабушке и, полагаясь исключительно на удачу, рубать гадину здоровенным мачете. Третьего не дано.





Серые будни

Единственная отчасти положительная сторона Iron Storm – это технология Phoenix 3D. Выдаваемая на экран монитора картинка напоминает прошлогодний Return to Castle Wolfenstein. Однако Quake 3-engine эксплуатируется еще с прошлого века, а вот детище программистов 4x Studio только-только начинает свою жизнь. Этой осенью движок все еще соответствует современным графическим стандартам, но что мы увидим в запланированном на конец 2003 года проекте Stalingrad? Неужели нас ждет та же самая бесконечная серость, построенная на никуда не годном к тому времени Phoenix 3D? Судя по демо-версии Iron Storm, да.

Николай Лукьянов

Бандиты под соусом

Издатель	"1С" / snowball.ru / PAN Vision http://www.1c.ru / http://www.snowball.ru / http://www.panvision.com
Разработчик	Grin http://www.grin.se
Жанр	Action
Дата выхода	Октябрь 2002 года
Сайт игры	http://www.grin.se/bandits/default.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2786.html
Смотри на диске	Скриншоты

Q: Is BANDITS an action game?
A: More than you can shake a stick at!
Из FAQ на сайте разработчика

От разработчиков, чей первый блин вышел отнюдь не комом, всегда ожидают, что следующий продукт будет не просто ровненьким блинчиком, но еще и с икорочкой. Потому как ребята опыту поднаберутся и от просто хороших вещей перейдут к замечательным.

Первой игрой шведских разработчиков, сплотившихся под лейблом Grin, была чумовая гоночная, не побоюсь этого слова, аркада "Ballistic". Не могу сказать, что игруха просто сразила все геймерское сообщество наповал, заставив рыдать от восторга и отбивать поклоны на монитор с заставкой игры, но свою долю комплиментов получила, причем заслуженно. В общем, Grin создали себе имидж компании, которая ваяет безбашенные и отвязные игрухи, и именно такого веселья от нее ждать и следует.



Аперитив

И такое веселье незамедлительно последовало.

Точнее, почти последовало, ибо на момент написания статьи для простых смертных доступна лишь демо-версия нового гоночного action от Grin под названием BANDITS: Phoenix Rising. Действие игры происходит в постапокалиптическом мире, ноги у которого растут из бессмертного "Безумного Макса". Т.е. кругом бесплодные пустоши, растительности ноль, полноценных городов ноль, воды ноль, зато машин и не умывавшихся с последней ядерной войны бандитов с пушками просто завались. Естественно, при таком раскладе и такой необходимой для каждого уважающего себя небритого мужика штуки, как самогонный аппарат, тоже не найдешь. А главным героям игры - водителю Fennec'у и стрелку Rewdalf'у - очень приспичило, понимаете ли, промочить глотку качественной огненной водой из национального мексиканского продукта – кактуса. Сиеста у них там была или День взятия Бастилии – не известно, но выпить им захотелось шибко, и отправились наши добры молодцы на поиски сего незаменимого в быту девайса. Вот с этого эпохального события в мире "Бандитов" и начинается вся история, растянутая более чем на 22 миссии, из которых для демки припасена лишь одна. Суть ее в том, что надо выбраться с территории, принадлежащей чужому бандформированию, члены которого, как и все реальные пацаны, не могут спокойно наблюдать, как чужие шины наглым образом оставляют свои следы на девственной глади постапокалиптических прерий, по которым разве что мутант-тушканчик пробежится да одинокий бандюган после чарки сакэ, в смысле самогона, выйдет ночью полюбоваться полной луной.

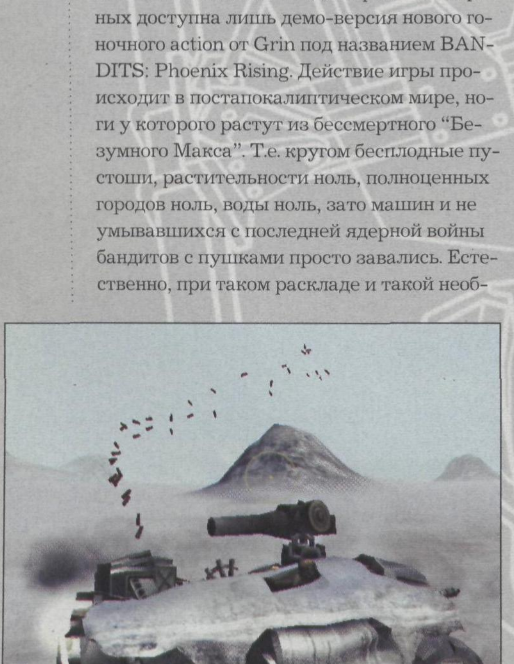
Чтобы увидеть в конце равнины заветную надпись "Mission Completed", мне пришлось расстрелять несколько маленьких машинок противника и одну побольше, а еще немного поблуждать по местной пустоши в поисках выхода.

Сами разработчики грозятся ввести в релиз множество самых разнообразных целей – это и атака укреплений, и охрана поезда от ограбления, и масштабные битвы с участием более чем 50 машин. Плюс к этому миссии сдобрят скриптовыми сценами, в результате которых простые задания по охране конвоя легким движением руки превращаются в дикие гонки преследования за трусливо удирающим противником.

Играть предстоит, как уже было сказано выше, за двух плохих парней Fennec'а и Rewdalf'а. Ну не то, чтобы они уж совсем плохие, но и положительными во всех смыслах этого слова их тоже назвать не получится. Короче, немножко плохие ребята будут биться против совсем уж плохих ребят и из-за этого будут казаться хорошими. Но, дорогие детишки, если вы читаете эти строки, не мечтайте вырасти и стать благородными разбойниками, потому что плохие парни – они всегда плохие, даже если они хорошие. Вот такой вот парадокс.

Холодная закуска

Ну а кто же у нас really bad guys? Эти поэты массовых убийств, виртуозы истязаний, мегаотцы в отбирании у маленьких девочек последней конфетки? Тут нам предложат фанатиков-священнослужителей, предвещающих, что вот-вот, буквально со дня на день, наступит-таки полнейший конец света. Тупоголовые военные и неформалы-мотоциклофилы прилагаются в комплекте. Про последних один из разработчиков остроумно заявил (эти "грины" вообще остроумные ребята): "Эти байкеры настолько тупые, что уровень громкости их стереосистемы гораздо больше, чем уровень интеллекта, а у их вожака, даже если он вообще вырубит свой приемник, будет все равно меньше. Вот насколько он тупой".



И дли-и-иный шлейф из гильз!



Вот моя тачка, чувак!

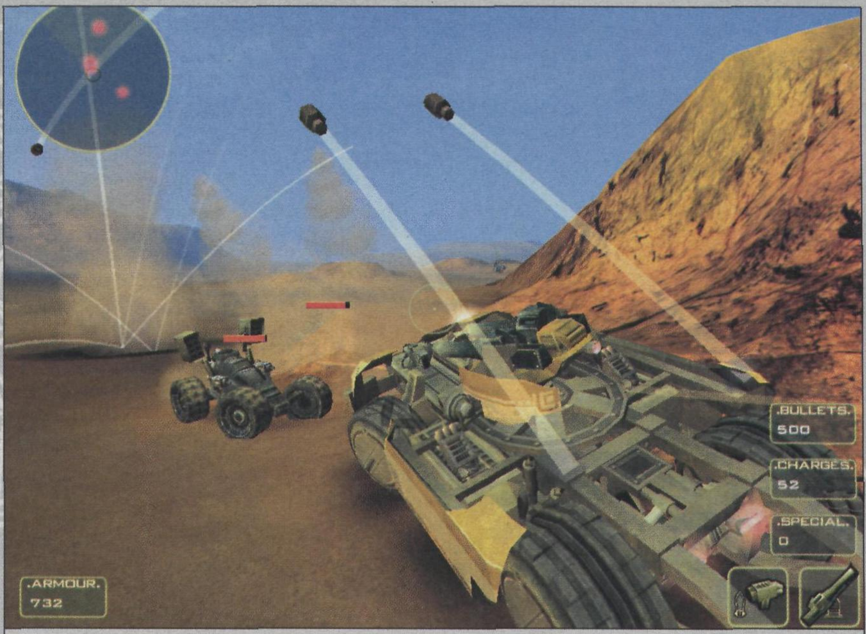
В общем, разработчики пойдут на что угодно, лишь бы оправдать AI своего продукта.

Горячее

Поездить в демке мне довелось на чем-то, своим видом напоминающем багги. В полной версии транспортные средства будут такого же типа, отличаясь при этом, как и положено в подобных играх, весом, количеством вооружения и маневренностью: Badger (легкий), Cyclone (средний) и Ogre (тяжелый). Вооружения обещают 13 видов: пушки, пулеметы, дробовики, рокет-лаунчеры и т.д., и т.п. У основного пулемета боезапас не ограничен и, хотя он считается самым слабым вооружением, пощипать соперника может весьма существенно. Поэтому даже если у вас в душе живет страшный зверек под названием жаба, который начинает душить, как только вы основательно порастранжирили боезапас, то на этот случай наш крупнокалиберный друг и поможет в полной мере реализовать деструктивные наклонности.

У каждой машины есть определенное количество брони, при отсутствии которой транспортное средство благополучно отправляется в автомобильный рай. Это хорошо, если речь идет о машине противника, и плохо – если о вашей. Положение во втором случае усугубляется тем, что в ходе миссии запись вредными разработчиками не предусмотрена.

Машина в игре управляется при помощи клавиатуры и мыши. Механика движений схожа с FPS. Клавишами движемся вперед и назад плюс резкие повороты вправо/влево. Двигая же мышью, выбираем направление движения, а кнопками стреляем из основного и дополнительного вооружения. Grin'ы остались верны себе, и хоть скорость багги не сравнима со скоростью машинок из ballistic, но тоже весьма и весьма приличная, к тому же можно врубить и ускорение. Действие всегда будет происходить исключительно на свежем воздухе: мол, как это на машине да по замкнутым помещениям?



А гранаты у вас над головой не пролетали?!

Салат

Для игры используется самопальный движок разработчиков – Grin 3D Engine, который уже был опробован в Ballistic. Только, как положено, переработанный и дополненный. Особых фейерверков в "Бандитах", в отличие от первой игры создателей, я не заметил, но это и понятно – в Ballistic пространства были, мягко говоря, крытые, а тут открытые и довольно-таки большие. Привлекли внимание к себе птицы, кружащиеся высоко в небе, и гордость разработчиков – разлетающиеся куски взорванных машин. Все остальное выполнено на добротном уровне и не будет раздражать особо жадных до графики геймеров. Хотя, мир игры накладывает определенные ограничения, поэтому никаких вам цветочков, никаких лепесточков, а лишь скалы да пустыня.

А вот музыка – это что-то! Для любителей хорошего брейкбита и фанка: тут и ломаные ритмы, и басы, и гитарки, и скретчи, и... В общем, круто! В релизе композиций - на три часа прослушивания и храниться они будут в обычном mp3 формате, так что слушать их можно и в свободное от игры время. Чем лично я, безусловно, и займусь.

А компот?

В смысле - десерт, на который, как и положено, прибережено самое сладкое. То, что выделит "Бандитов" из подобных им по стилю игр. Bandits, благодаря своим скоростям и насыщенности действия, очень захватывает. Драйв и азарт в игре настолько большой, что порой приходилось силой заставлять себя отвлечься от происходящего хотя бы на мгновение, чтобы снять скриншот. Из-за продуманной системы управления (хоть и на 101% аркадной) практически никогда не возникает необходимости убрать безымянный палец левой руки с кнопки "вперед", а из-за неограниченного боекомплекта пулемета и указательный палец правой руки с кнопки мыши. Во время битв и просто поездок ваш герой (да и остальные персонажи) не дает заскучать, постоянно комментируя происходящее вокруг. Так что, если вы читаете раздел "Action" не потому, что "уплОчено", а действительно являетесь поклонником игр подобного рода, то дождитесь выхода игры и поиграйте – расслабуха гарантирована.



Мы не отступаем, мы проводим стратегический маневр

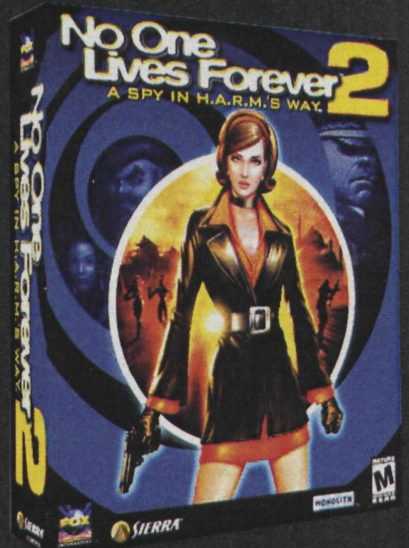


Эта равнина слишком мала для нас двоих!

Юрий Пашолок

Шпионские страсти

Издатель	Sierra Entertainment http://www.sierra.com
Разработчик	Monolith Productions http://www.lith.com
Жанр	Stealth FPS
Дата выхода	Октябрь 2002 года
Сайт игры	http://nolf2.sierra.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2214.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты, демо-версия



Yeah, baby!
Остин Пауэрс

Создавая No On Lives Forever, разработчики из Monolith вряд ли подозревали, что эта игра станет одним из их лучших произведений (после Blood и Aliens vs. Predator 2, разумеется). Откровенная пародия на "бондиану" завоевала немалую популярность, а Кейт Арчер обрела множество поклонников, хотя ей, конечно, было еще далеко до английской аристократки Лары Крофт.

При таком успехе выход сиквела был гарантирован, особо его ждать не пришлось. Сначала страждущим фанатам выдали на руки так называемый Playable Teaser с кусочком второго уровня, полноценная демо-версия появилась лишь спустя месяц. Что ж, пора знакомиться.

Главный претендент на трон

Похоже, госпоже Крофт очень скоро придется несладко. Еще совсем недавно ее положение на троне игрового секс-символа было незыблемым, но теперь есть все основания полагать, что в тронный зал пробрался шпион, способный занять место расхитительницы могил. Со времен первой части Кейт Арчер заметно обновила свой гардероб, в частности, отказалась от облегающего костюмчика красно-белой расцветки. Смена имиджа, а заодно и цвета волос явно пошли на пользу: теперь перед нами не подружка Остина Пауэрса, а самый настоящий секс-символ шестидесятых.

Графика также подверглась серьезной ревизии. No One Lives Forever 2 стал первой игрой, использующей новейший движок LithTech Jupiter (до недавнего времени известный, как LithTech 3.0). Быть может, он и не является верхом совершенства, но картинку выдает более чем приличную, одновременно предъявляя вполне разумные системные требования. Девяносто тысяч полигонов в одном кадре дают о себе знать: тут вам и деревья, на которых можно различить отдельные листочки, и тщательно проработанные дома, и вода с отражениями в реальном времени, одним словом, мощные видеокарты без работы не останутся.

Но все красоты уровней меркнут по сравнению с тем, как проработаны модели. Раньше главную героиню NOLF "дублировала" фотомодель, теперь эти услуги излишни. Знаете, меня особо не волнуют всевозможные виртуальные супервумен, но вот начальную заставку демо-версии No One Lives Forever 2 я проматывал раз эдак десять. Людям, создавшим ЭТО, надо ставить прижизненный памятник. Какая там Лара Крофт, по сравнению с Кейт Арчер расхитительница гробниц просто замухрышка. "Спартсмэнка, камсамолка", боец невидимого фронта, в конце концов. Да что там Арчер, большинство персонажей No One Lives Forever 2 представляют собой произведения искусства. Японские связные, охранники H.A.R.M., советские солдаты - каждый из них представляет собой харизматичную личность со своей походкой, жестами и прочим.

Гаррет в юбке

По большому счету, первая часть No One Lives Forever мало чем отличалась от стандартных FPS, коих и в конце 2000 года было более чем достаточно. Любители "умных" шутеров продолжали гонять Thief и его продолжение, особо не огорчаясь по поводу посредственной графики. Сейчас же ситуация несколько иная: Looking Glass прекратила свое существование, до выхода Thief III еще очень далеко, а достойной замены Гаррету пока нет. После просмотра демо-версии Но One Lives Forever 2 у меня есть все основания предполагать, что замена Гаррета женского полу очень хороша собой и работает на организацию UNITY. Разумеется, речь идет о Кейт Арчер.

Конечно, о полном заимствовании идей Thief разговора нет, но многие моменты Stealth-режима в NOLF 2 заставляют вспоминать знаменитое детище Looking Glass. Для начала есть индикатор тени, конечно, довольно урезанный по сравнению с Thief, но тем не менее. Разработчики усложнили задачу: теперь для того, чтобы спрятаться, нужно время, кроме того, ни в коем случае нельзя бегать, иначе "теневая защита" моментально исчезнет. Прямо, как у КиШей: "Мне больно видеть белый свет, мне лучше ползать в темноте". Темных мест на карте



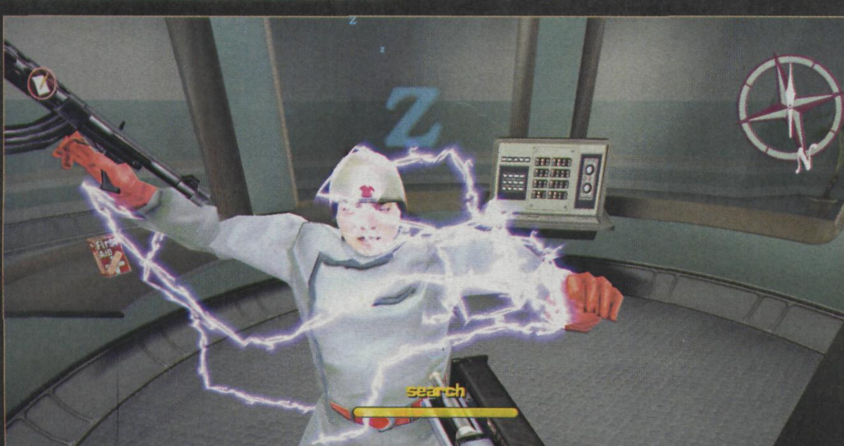
Ну как перед такой устоять?

не так много, но их можно увеличить, если на улице ночь, а в домах включен свет. Разумеется, в каждом доме есть выключатели, тушите свет и рассекайте себе в темноте, правда, враги могут заподозрить неладное.

О противниках разговор особый: по сравнению с тем, что создала Monolith, стражники из Thief смотрятся довольно посредственно, и это при том, что Stealth-режим в No One Lives Forever 2 важен, но не обязателен. Это не дуболомы, наделенные парой фраз, разработчики постарались сделать их как можно более похожими на живых людей. Скажем, у одной из ниндзя проблемы с мамой, а охраннику с подводной базы H.A.R.M. доставляет неприятности розовая униформа, которая вызывает нездоровый смех у его подружки. Охрана может всполошиться из-за открытой двери, внезапно потушенного света, да и просто от постороннего шума, но это не значит, что вас тут же обнаружат. Враги будут прочесывать местность, но в один прекрасный момент им это надоест и они снова вернутся к своим делам, если, конечно, случайно не обнаружат труп товарища в темном закоулке. Можно идти и на хитрость: бросили четвертак на видном месте, охранник потянется за ним, и тут вы его как...



Вертухай в убогой форме
Получил стрелою в череп



Заряд на всю ночь

Уж чего, а оружия в NOLF 2 более чем достаточно: арбалет, пистолет-пулемет, родимый АК-47 и всевозможные шпионские приспособления вроде коробка спичек, превращающегося в электрошокер. Как и положено настоящему шпиону, большинство вашего арсенала "работает" бесшумно, благодаря чему можно вырезать всю базу, так и не услышав сигнала тревоги. Обширный арсенал предоставляет возможность по-разному разрешить ту или иную проблему. На той же подводной базе можно расстрелять камеру, а затем нашпиговать свинцом охрану. Просто, но не достойно шпиона. Дубль два: специальным дротиком "вышибаем" камеру, тихонько пробираемся мимо будки с охранником, так же тихо проникаем внутрь, глушим бедолагу шокером, забираем у него оружие, а заодно и обыскиваем. Поскольку через определенный промежуток времени охранник может очнуться, рекомендую его тут же тихонько добить, а труп унести либо разложить на атомы. Намного интереснее простой пальбы, не так ли?

В поисках экспы

Одних stealth-элементов разработчикам показалось мало, в результате они добавили еще и элементы RPG. Кейт Арчер обзавелась восемью характеристиками, повышать которые можно по мере накопления очков (в простонародье - экспа). Повысили Search – молодцы, теперь при обыске тел более высока вероятность нахождения полезных вещей, увеличение Marksmanship гарантирует улучшение точности стрельбы, ну и так далее. Правда, зарабатывание экспы становится куда более сложным, ибо очки вам начисляются не за убийство врагов, а выполнение заданий либо нахождение всевозможных бумажек с информацией.

Думаете, это так просто? Даже на самом маленьком уровне NOLF 2 есть целая куча закоулков, где спрятано оборудование, а в поисках этих самых бумажек придется обыскать все стены. Более того, кое-какие бумажки зашифрованы, а разобрать текст можно лишь с помощью специального декодера, который еще найти надо. Все это дает дополнительный стимул обшарить весь уровень, что соответственно увеличивает игровое время. На полное прохождение четырех уровней демо-версии мне понадобилось полтора часа, а учитывая, что в полной версии No One Lives Forever 2 локаций будет ровно в десять раз больше... Одним словом, покой нам только снится.


Банзай!

Вооружена и очень опасна

Как видите, No One Lives Forever превратилась из пародии в полноценную "шпионскую" игру. Как известно, Джеймсу Бонду все-таки дали лицензию на PC, вот только теперь ему придется несладко, ибо тон будут задавать похождения Кейт Арчер. Для проверки этого утверждения осталось еще чуть-чуть подождать, готовьте черные плащи и компьютеры.

Между прочим...

● По данным статистики, обладательницы рыжей шевелюры куда более склонны к изменам, чем блондинки и брюнетки. Эх...

● Во время прохождения миссии на советской базе в руках у Кейт Арчер появляется Beretta 92 с глушителем. Оружие, надо сказать, эпохальное: именно эту модель предпочитал Джеймс Бонд.



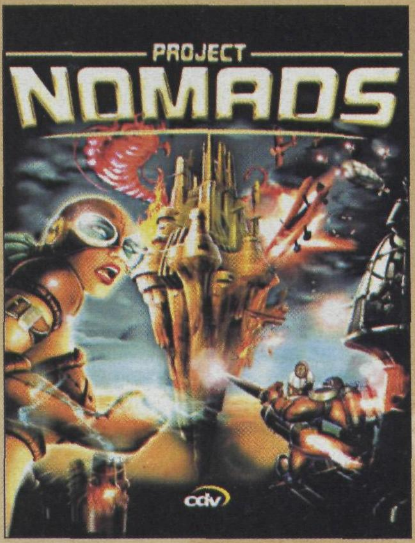
Не бойся, я тебя не больно застрелю

Project: Nomads

Юрий Пашолок

Островные войны

Издатель	CDV http://www.cdv.de
Разработчик	Radon Labs http://www.radonlabs.de
Жанр	Action/Strategy
Дата выхода	IV квартал 2002
Сайт игры	http://www.radonlabs.de/projects.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1216.html
Смотри на диске	Скриншоты



Над густой пучиной бездны
Остров с пушками летает.
Между островом и бездной
Рассекает гордый Nomad
Из ненаписанного

В предыдущем номере вы уже могли прочитать превью по этой игре, правда, в разделе RPG. Вышедшая буквально перед самой сдачей сентябрьского номера демо-версия Project: Nomads расставила все точки над "i": выяснилось, что к RPG эта игра не имеет никакого отношения, "расширение" слотов и прочие безделушки в расчет не принимаются.

Не будем сейчас выяснять, каким боком разработчики приписывали свое детище к RPG, это станет понятно лишь с выходом полной версии Project: Nomads. Давайте лучше разберемся с тем, что нам предоставили в демо-версии, это самое "остальное' заслуживает не меньшего внимания.

Battle Isle

Прежде чем переходить непосредственно к герою данного обзора, следует мысленно перенестись на несколько лет назад. Именно тогда на свет появилась необычная стратегия под названием Stratosphere. Не помните? В общем-то, ничего удивительного в этом нет, поскольку игрушка опередила время и оказалась практически не замеченной. Напомню, что в Stratosphere шла кровопролитная борьба за острова, летающие в воздухе, соединены были эти самые острова сетью мостов. А теперь вернемся обратно в наше светлое настоящее и внимательно посмотрим на то, что представляет собой Project: Nomads. Конечно, о полном заимствовании идей Stratosphere речи не идет, но некоторое сходство концепций налицо. Творение Radon Labs куда более индивидуализировано, да и подконтрольный вам остров всего один, зато творить на нем вы можете такое, о чем Stratosphere можно было только мечтать.

В очередной раз размазывать сюжет не стоит, тем более что это было сделано номер назад. Итак, после падения на остров вы попадаете в распоряжение некоего чудотворца (вообще-то зовут его Basalthface, но в демке его называют всего один раз, да и то Master Builder'ом). В награду за освобождение сей чудотворец обещает вам награду и, что удивительно, сразу же награждает. Островом, на котором вы стоите. Как выясняется, этот с виду безжизненный островок на самом деле является самой настоящей боевой единицей, а ко всему прочему еще и базой. Самое интересное, что мощь этой самой единицы напрямую зависит от вас. Каким образом? Сейчас все узнаете.


Лепота...


Совет в Филях


Артефакт превращается, превращается артефакт... в элегантную башню

Энергия правит миром

Поначалу остров практически никакой боевой ценности не представляет, единственным оружием является турель, да и то хлипкая. Благополучие вашего летающего дома зависит исключительно от вас, если быть более точным, от тех артефактов, которые вы соберете. В Project: Nomads нет привычных стратегу меню для постройки зданий, его заменяют артефакты, они же определяют количество построек. Это количество зависит также и от размеров самого острова: места на нем не так уж и много, хватает всего лишь на десяток зданий. Собственные постройки можно сносить - после демонтажа на месте здания появится артефакт (или не появится, если он был одноразового использования).

Артефакты довольно редко можно найти на поле боя, чаще всего вам их подкидывают на базе-магазине, к которой приходится причаливать по сюжету. И не думайте, что их там разложат прямо перед ногами: чтобы обнаружить все доступные артефакты, придется порядком пошастать по труднодоступным местечкам и мелким нычкам, разбросанным по летающему оазису. На базе-магазине становится очевидной польза такой функции, как демонтаж зданий: дело в том, что артефакты можно апгрейдить. Как? Легко! Нашли артефакт "красной" турели – немедленно демонтируйте "синее" здание аналогичного типа и бегите к специальной машине. Закладывайте туда обе турели, после чего они превратятся в усовершенствованное строение, которое не только эффективнее стреляет, но и обладает самонаведением. Турель, построенную таким образом, необходимо защищать с удвоенным рвением, ибо во второй раз ее не восстановить. Кроме того, надо

еще заранее просчитать место, где вы турель по-ставите - лучше всего это делать на возвышении.

Во время постройки тратится энергия, уровень которой показывается в специальном меню (также она тратится при ремонте зданий). Разумеется, просто так она не появляется, ее можно либо подобрать (светящиеся голубые шарики), либо построить ветряную электростанцию. В Project: Nomads все крутится вокруг энергии, и, как правило, побеждает тот, кто уничтожит электростанции противника: без них невозможен ремонт, постройка или восстановление зданий. Короче говоря, электрификация всей страны (то есть острова) становится архиважнейшей задачей.

Самостоятельная боевая единица

Может показаться, что творение Radon Labs во многом схоже с такими стратегиями, как Battlezone и Sacrifice. На самом же деле, сходство сие очень и очень условное: в отличие от того же Sacrifice, Project: Nomads куда более склонен к экшену, стратегии там кот наплакал. Подавляющее число действий главному герою приходится выполнять самостоятельно, даже самолет (единственный подконтрольный юнит, доступный в демо-версии) служит скорее средством защиты, чем нападения. Для самообороны герой может использовать лишь подобранные спеллы, к тому же заряд их ограничен.

После всего вышесказанного может показаться, что играть в Project: Nomads очень сложно. Но все не так страшно: единственным проблемным местом в демке оказался отстрел бомбардировщика защитников, дальше вас ждет чуть ли не легкая жизнь. Вражеские юниты, прямо как в типичном C&C–клоне, наседают на ваш многострадальный островок волнами, частенько сталкиваясь друг с другом в воздухе. Со стороны летящая армада выглядит жутко, но под огнем турелей вояки очень скоро превращаются в груду металлолома. Разумеется, для большей эффективности лучше занять место в одной из островных пушек.

А вот разрекламированный режим управления островом откровенно разочаровал: все, что вам под силу, так это активизация движения по контрольным точкам. Вроде бы летим, куда хотим, но на самом деле в небе чуть ли не рельсы проложили от одного waypoint'а до другого, а игрок только роль вагоновожатого на этом трамвае исполняет.

Единственным утешением оказалась лишь возможность пересаживаться в самолет. С виду замена несущественная, но стоит один раз попробовать... Авиасимулятором тут и не пахнет, даже Crimson Skies в этом отношении куда более реалистичен, но того, что есть, более чем хватает. Вот только бы еще для полного счастья соперников поумнее, а то вести воздушные бои с противником, летящим строго по прямой, особого энтузиазма не вызывает.

Самолет это, конечно, хорошо, но не стоит недооценивать и вашего героя, он сам по себе существо высокомобильное. Достаньте заплечный реактивный рюкзак, и бродяга сам даст фору любому самолету, главное - за "буйки" уровня не заплывайте, а то вниз лететь далеко...

Удивительно, насколько легко движок Project: Nomads переваривает эти безграничные пространства, одновременно выдавая на-гора очень неплохую картинку. Не скажу, что игра безумно красивая, тем не менее, работа программистов Radon Labs заслуживает большого уважения.

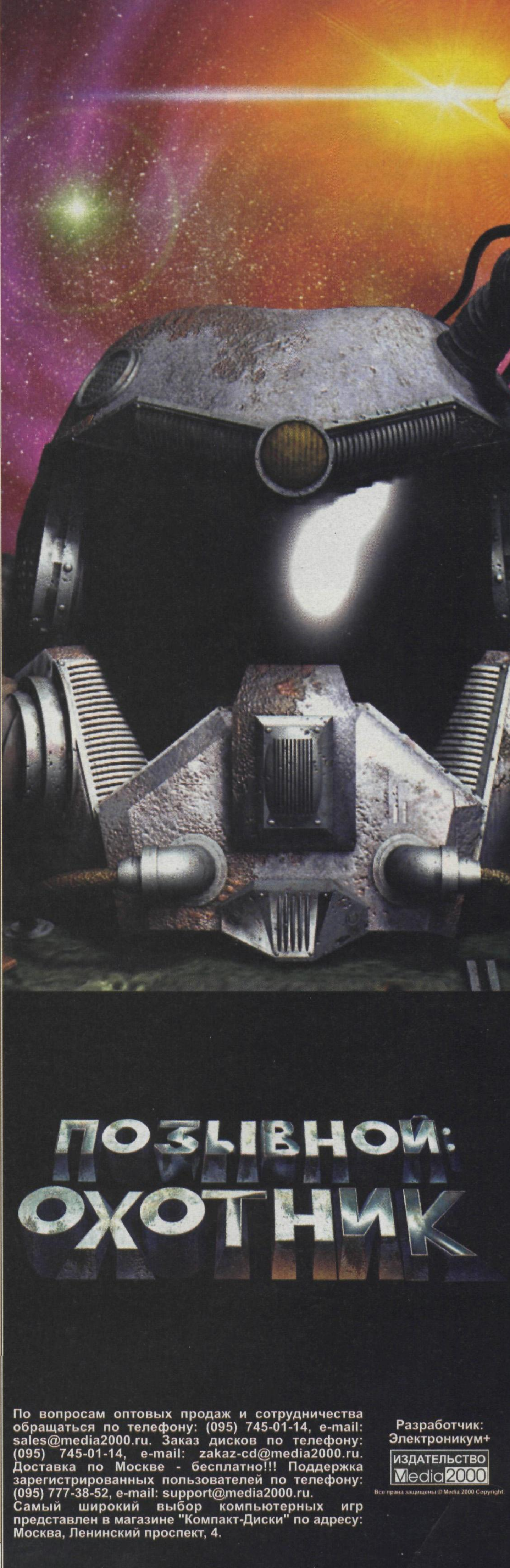
Гибрид

Чем-то мне Project: Nomads напомнил творения Shiny: все перевернуто вверх дном, с первого взгляда этот хаос малодоступен для понимания, на деле же играется очень легко, достаточно лишь захотеть. Судя по демо-версии, Radon Labs готовит если не революцию, то, по меньшей мере, вещь, в корне отличающуюся от привычных игр жанра Action/Strategy. Уже то, что Project: Nomads стал лучшей игрой ECTS-2001, говорит о многом - такие награды кому попало не дают.

Между прочим...



Интересный бомбардировщик стоит на вооружении защитников. По своему внешнему виду он как две капли воды похож на транспортный самолет Ме-323 времен второй мировой войны, разве что двигателей у него не восемь, а шесть.



Юрий Пашолок

Arthur's Quest: Battle for the Kingdom

Жанр	FPS
Издатель	3DLV Games
Разработчик	ValuSoft
Требуется	Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D-уск.
Рейтинг	**4.1**



Более полугода прошло с тех пор, как 3DLV Games порадовали нас своим последним детищем WWII: Iwo Jima. За это время в категорию бюджетных вошли машины с процессорами частотой более гигагерца, а страшненький движок LithTech 1.0 был заменен более совершенным LithTech 2.5. Таким образом, бюджетные игры вышли на новый виток развития, и первым продуктом стал Arthur's Quest: Battle for the Kingdom.

С одной стороны, это самый банальный шутер в стиле старого доброго Heretic: в руках меч да лук, из которого Артур (забыл представить главного героя: Артур, будущий король и по совместительству председатель Круглого Стола) постоянно промахивается. Игра несильно отличается от того, что мы привыкли видеть под вывеской ValuSoft. Хотя есть и различия, особенно в графической части. Модели персонажей, оружия и монстров можно назвать как угодно, но не уродливыми (если бы так выглядело окружение Might & Magic IX, цены бы ему не было). А вот про дизайн уровней сказать добрых слов нельзя точно. Видимо, *потратившись на более-менее нормальных моделлеров, компания* осталась без денег и на дизайнерах пришлось экономить. В результате ничего умнее прорубленных по уровням тропок со сплошными стенами справа и слева (будь то лес или скалы) придумать им не довелось.

Не менее интересная ситуация и в плане геймплея. Для начала у Артура есть три вида характеристик (мощь удара, меткость и защита), которые можно со временем повышать. Нет, экспы не завезли - просто в лесу можно встретить фей, которые вам эти самые характеристики повышают (иногда выполняя одновременно еще роль аптечек). Но будьте осторожны: есть куда более многочисленный вид фей, которые любят весьма ощутимо пинать Артура ножками!

Остались на месте и кое-какие другие моменты, присущие малобюджетным играм. Несмотря на попытку создать иллюзию развивающегося сюжета, прохождение Arthur's Quest: Battle for the Kingdom нудное, а враги интеллектуальными способностями не отличаются. В том смысле, что тупые, как пробки. Кроме того, довольно слабо проработан процесс фехтования, Артур только и умеет, что махнуть с плеча да ткнуть противника.



Остается отметить, что не тянут пока продукты 3DLV Games на средний уровень. *Слабоваты духом.* Хотя осталось совсем немного: заменить дизайнеров уровней, придумать геймплей, а там, глядишь, и в средний эшелон попасть можно будет...

Андрей Щур

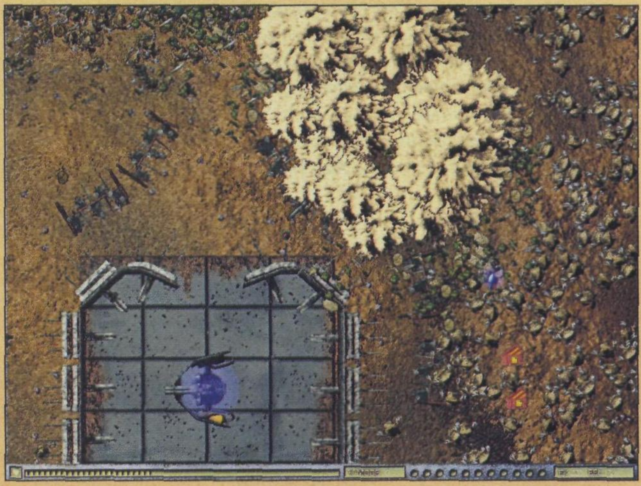
Phobia III

Жанр	FPS
Издатель	RedLynx
Разработчик	Неизвестен
Требуется	Pentium-III 450, 128 Mb RAM, 3D-уск.
Рейтинг	**1.4**

Аркады – это, по идее, самый веселый поджанр action-игр. Есть *немного свободного времени – запустишь ее, постреляешь,* попрыгаешь, супермегабоссов попинаешь. Весело так. Ненапряжно. Жизнь прекрасна, а таблица рекордов полнится твоими именами. Но после общения с игрой Phobia III от финской команды разработчиков Redlynx выяснилось, что на свете существует и темная сторона Силы. Люди, хотите узнать, что такое Великая Депрессия? Вот она. Перед вами...

Если смотреть по первичным жанровым признакам, это, конечно, аркада. Игра ведет повествование о борьбе человечества с ордой инопланетных насекомых, где мы принимаем на себя роль одного из пехотинцев-пограничников, отражающих атаки супостата. Первая миссия финского "шедевра" загоняет игрока на стену крепости ("содранную", как и предыстория, с фильма Starship Troopers) и приказывает – враг близится, так что бегай туда-сюда и отбивай атаки. Стоим, ждем врага. Вид четко сверху, морально устаревший еще в середине девяностых. В центре фигурка *с автоматом, несколько турелей, пара аптечек. Графически –* полное... 2D. И тут ОНИ поперли. Представьте себе, что, зайдя ночью на кухню и включив свет, вы с ужасом вдруг осознаете, что все тараканы начинают не разбегаться, а наоборот, сбегаться к вам! Наши "друзья" финны очень точно передали это ощущение гадливости и страха, которое возникает при виде надвигающейся на игрока копошащейся стены тараканоподобных тварей. Давить! Давить этих гадов – возникает условный рефлекс. Мы палим из автомата, бросаемся к турелям и давим-давим-давим... Но через некоторое время приходит паническая мысль: "Их слишком мно..."





Их действительно слишком "мно...". Всегда. Уровни здесь пройти невозможно. Необходимо просто продержаться как можно дольше и набрать побольше очков, которые потом суммируются для перехода на следующий этап. И вот добивающий удар – чтобы попасть на следующий уровень, необходимо набрать *несколько миллионов очков. В то время как за раунд удается вы*бить хорошо если несколько сотен тысяч. Из-за чего каждый уровень приходится переигрывать по десятку раз, а иногда и больше. Погибая всякий раз под копошащимся ковром шестилапых тварей. После двадцатого раза и приходит она – Великая Депрессия. Все плохо. Зачем что-то делать? Мы все равно все умрем. Это не фобия – это факт.



КРЕСТОНОСЦЫ
РОЛЕВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ
2 CD, ОСЕНЬ/ЗИМА 2002
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Совместная разработка
Snowball Interactive (Россия)
и Paradox Entertainment (Швеция)
snowball.ru
технология творчества
paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Юрий Пашолок

Halcyon Sun

Жанр	Космосим
Издатель	Brightstar Games
Разработчик	Kuju
Требуется	Pentium-II 350, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рейтинг	**5.2**

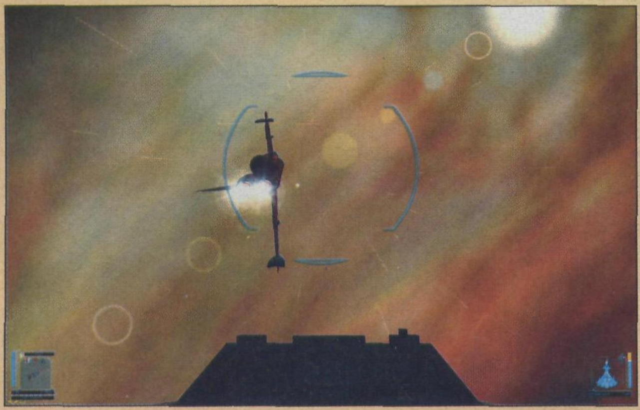
Космосимы в наше время большая редкость, поэтому каждая выходящая игра вызывает повышенный интерес. Подавляющее большинство представителей жанра делятся на откровенно убогие (чаще всего самопальные) поделки и шедевры, "середняки" появляются крайне редко. Именно к последней категории и относится Halcyon Sun.

Несомненно, у этой игры есть ряд положительных качеств, в первую очередь это касается сюжетной линии и проработки брифингов. К примеру, Halcyon Sun является первым на моей памяти космосимом, где есть полноценные ролики на движке, а роль актеров выполняют неплохо проработанные модели персонажей. Самое главное, что ролики замечательно передают сюжетную линию, а не представляют собой стандартные посиделки вокруг виртуальной карты боевых действий. Тут вам и любовная история главного героя, и разборы полетов - одним словом, смотреть интересно. Проблема в том, что авторы слегка переборщили с их количеством, в результате продолжительность заставок превышает время, проведенное в бою.



А вот с проработкой боев беда: с одной стороны, большинство заданий не сводятся к формуле "убей их всех", с другой же - битва с единственным типом вражеских кораблей очень быстро надоедает. Тактика ведения боя противником не так уж и примитивна, но после Wing Commander все равно не смотрится, да и оружие разнообразием не отличается. Компромиссной можно назвать и графику: модели кораблей проработаны довольно неплохо (есть даже полигональный кокпит), чего не скажешь о текстурах и космосе. Я, конечно, понимаю, что абсолютная чернота не есть хорошо, но "малярные работы", которыми грешат разработчики подавляющего числа современных космосимов, давно уже приелись и откровенно раздражают.

Основной проблемой Halcyon Sun является то, что его хватает всего на полчаса игрового времени. Дело тут не в том, что игра надоедает, просто разработчики разбили кампанию на эпизоды, а в игру вошла только первая часть, заканчивающаяся на самом интересном месте. Создается впечатление, что Kuju решили приторговывать новыми эпизодами, как это было в случае с шестой частью Wing Commander. Вот только будут ли эти самые миссии покупать, большой вопрос.



Владимир Чаплыгин

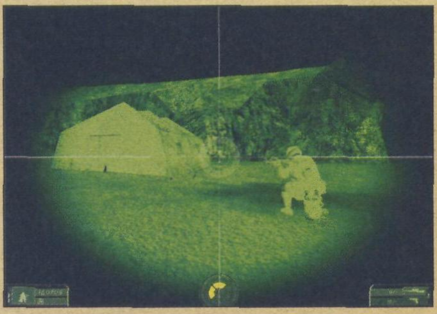
Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege

Жанр	CombatSim
Издатель	Ubi Soft/New Media Generation
Разработчик	Red Storm Entertainment
Требуется	Pentium III 450, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рейтинг	**Add-on**

Еще не бывало такого случая, чтобы комбатсимы от Red Storm Entertainment не обзаводились парой-тройкой простеньких адд-онов. Почему простеньких? Да потому, что, в отличие от чехов из Bohemia Interactive Studio, которые в недавно вышедшем Operation Flashpoint: Resistance не поленились создать не только почти два десятка миссий, но и значительно улучшили графическую составляющую своего детища, игровая контора популярного американского писателя Тома Клэнси не соизволила утруждать себя долгими кропотливыми работами и смастерила самую малость: свеженький сюжет, восемь одиночных и пять мультиплеерных карт, девять новых видов стрелкового оружия и прочую мелочевку.

Как обычно, дело не обошлось без плохих русских. Оказывается, наша коррумпированная армия в 2008 году по дешевке (неужели за ящик водки и парочку покорных чернокожих рабынь?) продала бравому африканскому камраду Тесфе Волду такое количество оружия, что его вполне хватило для вторжения сил "плохой" Эфиопии на территорию "хорошей" Эритии. Пострадавшая сторона немедленно направляет своих дипломатов на аудиенцию к президенту США с заранее заготовленными фразами на ломаном английском языке "атака на независимую республику", "нарушение прав и свобод человека и гражданина", "без бравых рейнджеров нам кранты" и "нам срочно нужна ваша помощь". И даже ежу, случайно пробегавшему по лужайке Белого дома, стало понятно, что встреча в верхах закончилась ночной высадкой спецотряда "Призраки" на побережье крохотного городка Массава.

Все восемь одиночных миссий Desert Siege не отличаются особой оригинальностью. Сопровождения автоколонн, спасения заложников и поиски секретных документов встречались еще в Delta Force. Похоже, что штатный сценарист Red Storm Entertainment после боев на Красной площади в Ghost Recon ничего интересного придумать так и не смог. Зато порадовало значительное пополнение арсенала, причем из девяти стволов пять произведено в России (Groza, Bizon, AN-94, A-91 и доступный только во время мультиплеерных баталий пулемет PKM). Из остальных нововведений следует выделить два свежих типа многопользовательской игры, значительно улучшенное качество звука и появление простого в обращении редактора карт.





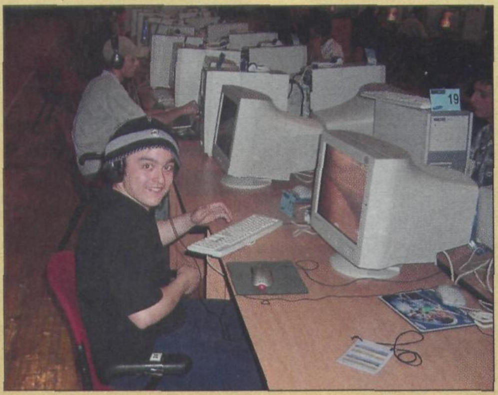

MOBILE FORCES
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

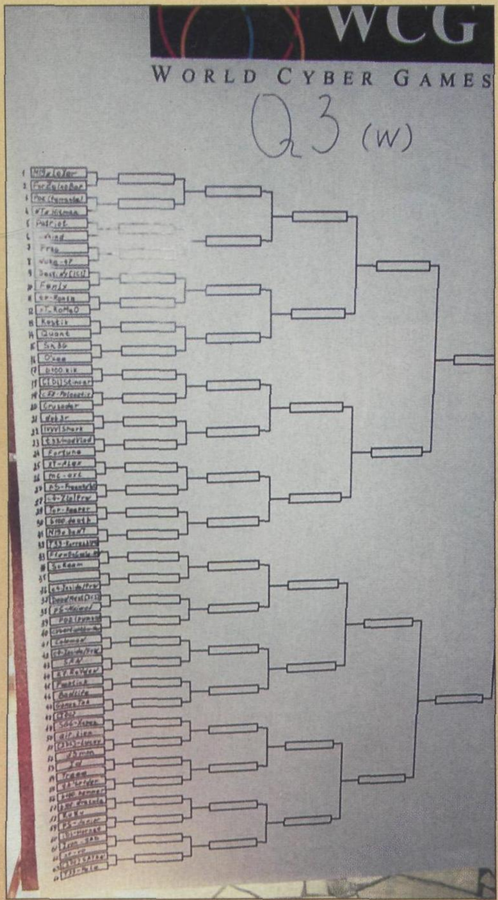
shotgun
www.prozone.ru

World Cyber Games 2002 в Москве

Когда лето подходило к концу и наступил последний его месяц, по всей России начались отборочные игры к российскому финалу World Cyber Games 2002. Так уж случилось, что волею судьбы я не попал на прошлый российский финал World Cyber Games 2001, так что сравнивать мне не с чем, приходится только писать об увиденном.

Утром второго сентября геймеры из разных городов России начали штурм гостиницы "Салют", ибо именно в этот день прибыло большинство участников финала. Время летело неимоверно быстро, и к двенадцати часам все уже имели временный дом на предстоящую неделю. Самое важное, что происходило в первый день, - это, конечно же, жеребьевка игроков и команд. Самой неожиданной парой в первом туре стала игра M19*LeXer против forZe|noBaP в Quake3: Arena, в остальных номинациях таких неожиданностей не произошло.





Открывала World Cyber Games Russia Preliminary 2002 игра FIFA. Надо отметить, что она ни в коей мере не является полной копией реальных событий. В ней может произойти все, что угодно, даже победа России над Бразилией. Однако вернемся к нашим играм, которые ровно и довольно четко проходили в течение всего дня. В конце концов определилась основная тройка игроков – Рекс и два одноклубника, M19*Alex и M19*Chilavert. Последний не проиграл ни одной игры на турнире и находился в суперфинале, а вот Алекс и Рекс боролись за оставшуюся путевку в суперфинал. Не менее важным был "любительский" турнир по Counter-Strike 2x2, претендентов было много, но сильнее и удачливее всех оказались парни из Екатеринбурга – b100.jackal и k2-Trojan. На этом первый день подошел к концу, и все поехали отдыхать - назавтра список матчей был очень плотным.

Трудный день. Он потому и трудный, что номинация второго дня - Counter-Strike. Первыми сели играть в Counter-Strike прошлогодние чемпионы World Cyber Games RP – команда M19, в противники ей досталось команда Tempramental. Парни из tmp сражались, как могли, но противостоять напору M19 они так и не сумели. Второй тур выдался очень показательным: команда из Якутии – D.J.S.-5 показывала отменную стрельбу и хорошие тактические ходы против московской команды c58, ей просто чуть-чуть не хватило удачи.

В одной из "половинок" встретились давние соперники – forZe и c58. Вопреки всем прогнозам c58 выиграли и заняли заветное место в тройке. "Броня крепка и танки наши быстры" - как нельзя кстати подходило это выражение к предстоящей игре. Arctica*Queen, проиграв в первом же туре свои землякам из команды Unt1, "упала" в лузера, но, как паровоз, с каждым туром все набирала и набирала обороты, обыгрывая команду за командой. Перед въездом в туннель "Арктику" ждал другой скоростной локомотив – forZe. Но он оказался менее мощным и пропустил соперника в финальный день.

Во второй день игр "любительскую" эстафету приняли на себя Heroes Might & Magic 3 и Unreal Tournament 2x2. Если в Unreal Tournament победитель проявился уже в первый день (им стали ребята из Санкт-Петербурга – 34s|Askold и M19*Navigator), то в HM&M 3 он определялся два дня, и на второй день монитор Samsung 753DFX наконец-то обрел своего владельца - им стал Joker.

Третий день сулил нам переход от экшенов к стратегиям, Counter-Srtike уступил место Starcraft, и вместо террористов теперь по большому экрану бегали толпы зилотов. Регионы, к сожалению, не смогли оказать достойного сопротивления столицам в лице Москвы и Питера - основная борьба развернулась между последними.

Рано или поздно все когда-то подходит к финалу, и WCG здесь не исключение. В винерском финале встретились Asmodey (г. Москва) и Ranger (г. Санкт-Петербург), борьба была жесткой и упорной, никто не хотел уступать место в суперфинале. Ranger был сильнее и добыл первую путевку в суперфинал. В лузерах же прекрасно сыграл TeraNiBest (Androide), он-то и прибавился к компании бывших орков.

Четвертый день соревнований продолжил традицию стратегических игр, StarCraft под фанфары отошел на несколько дней в тень и его место заняла Age of Emires2: Age of Conquers. Турнир прошел очень быстро, можно сказать, даже поставил своеобразный рекорд, к двум часам дня уже была известна тройка финалистов – (orky)Soul, Pyc_Ziptr и Posthuman.

И вот настал долгожданный день, о котором многие игроки мечтали целый год. Встречайте: номинация Quake3:Arena 1x1. Сетка на 64 игрока была заполнена полностью, все отцы были на местах и просто жаждали начала боев. Игрой первого тура безусловно являлось противостояние Москвы и Питера в лице игроков forZe|noBap и M19*LeXer. Последний не так давно выиграл QuakeCon 2002. Зрители и игроки заняла свои места, OSP отсчитал последние секунды - старт. За последний год Алексей Нестеров (LeXer) выиграл почти все российские турниры и был в тройке призеров на зарубежных (WCG Grand Final, AMD PG Challenge и QuakeCon 2002). Но noBaP доказал, что он не мальчик для битья, уве-



ренно обыграв чемпиона.

Во втором туре винеров явного внимания заслуживали два матча – c58|Polosatiy vs b100.kik и T33-Korresh vs b100.death. В первой игре kik просто не оставил шансов ветерану российской quake сцены и отправил его в лузера. Во второй игре death, наштамповав достаточное количество фрагов, грамотно сыграл на откат. В лузерах тем временем настал третий тур, этот тур стал последний для чемпиона – M19*LeXer проиграл екатеринбуржцу b100.dracula. Суббота вообще оказалась мрачным днем для признанных чемпионов.

По пути к суперфиналу начал определяться фаворит, им оказался b100.death. Он или уверенно обыгрывал своих соперников, или выбирал тактику игры на откат после серии удачных фрагов. Такой тактики не избежали ни uNkind, ни Cooller: оба проигрывали немного фрагов, но угнаться за отцом из Екатеринбурга так и не смогли.

Если подвести итоги, то следует заметить, что на российской quake-сцене сменилась еще одна эпоха. Появились новые звездочки – noBap (Москва), uNkind (Москва), Cooller (Москва), hammer (Екатеринбург) и fortune (Нижний Новгород). Особое внимание заслуживает fortune: он прекрасно играл против грозных соперников, для более высокого места ему чуть-чуть не хватило везения в игре против Романа Тарасенко (Polosatiy). Игроки первой эпохи хоть и удерживаются в верхней строчке рейтинга, иногда уже уступают новым звездочкам. Pele - отлично сыграл на WCG RP 2002, но на здешних соревнованиях фортуна была не на его стороне. Проиграв с крупным счетом uNkind'у, он сумел взять инициативу в свои руки и почти догнал соперника, однако время так и не смог победить.

К концу шестого дня World Cyber Games 2002 окончательно определилась тройка игроков, которые будут представлять Россию в начале ноября в Корее: это Death (Екатеринбург), uNkind и cooller (оба из Москвы).

Как заметил один из российских веб-сайтов, в тени Quake3: Arena прошел турнир по Unreal Tournament. Ничего неожиданного не произошло, тройка финалистов была вполне предсказуемая – Dev1l, Dookie и Askold.

На этом российские отборочные игры подошли к заключительной стадии.

Первыми на финальные игры вышли анрилеры. За попадание в суперфинал к forZe.Dev1l яростно дрались Dookie и Askold. Последний оказался более метким на deck16 и выиграл с солидным отрывом – 5:17. Суперфинальные игры заслуживают внимания, судьбу первого и второго места разделили буквально пару фрагов.

В номинации Age of Empires 2 все шло своим чередом. Как и предполагалось, (orky)Soul без особых проблем обыграл своих противников в суперфинале. Опыт игры в StarCraft взял свое.

В два часа дня начали играть футболисты. M19*Alex продолжил свою победную серию и обыграл Рекса с хоккейным счетом 6:1. Таким образом, Alex и Chilavert - два земляка и одноклубника - разыграли заветный билет в Корею. Для того чтобы выиграть турнир, Chilavert должен был победить всего один раз, Alex же необходимо было выиграть две игры подряд, что он с легкостью и сделал.

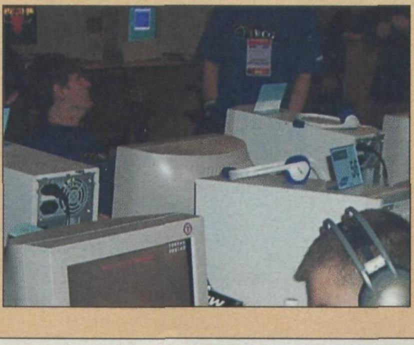
Время бежало, финальные игры сменяли друг друга. Настало время выяснить, кто еще поедет в Корею по номинации Starcraft. Asmodey, к сожалению, так и не смог обыграть TerraNiBesT, в решающей игре на NEO Legacy of Char он проиграл. В финале же Ranger сыграл уверенно и не давал слабинок сопернику, что и привело его к победе.

Контр-страйкеры очень долго разминались, но сыграли красиво. Первыми на карту de_prodigy вышли c58 (Москва) и Arctica*Queen (Санкт-Петербург). Дрались они не на жизнь, а на смерть, и рассудить их смог только овертайм, более выносливыми в котором оказались питерцы. Таким образом в финале встретились две команды из Санкт-Петербурга – M19 и Arctica*Queen. Arctica уже выполнила программу максимум и была вполне довольна вторым местом, да и выиграть у M19 два раза подряд было бы на грани фантастики.

Настал черед финалов Quake3:Arena 1x1. Первыми начали играть "лузера" – uNkind и cooller. В качестве карты была выбрана pro-q3dm6, которую по праву можно считать картой турнира. Начав игру в высоком темпе, Cooller набирает солидный отрыв в десять фрагов и расслабляется, что, конечно, на руку его противнику - uNkind начинает гонку за лидером. Но преследование не приносит победы, и uNkind занимает третье место. И вот он долгожданный суперфинал – b100.death vs. c58|cooller. Так уж получилось, что обе игры выиграл cooller. Я не берусь предсказывать результат на других картах, но в двух суперфинальных играх на pro-q3dm6 cooller оказался более подготовленным и ушел с солидным отрывом. Хотя днем раньше именно b100.death и именно на pro-q3dm6 отправил его в "лузера".

Окончен бал, потухли лайтнинганы. Организаторы начали подготовку к награждению и выступлению групп "Мультфильмы" и "Би-2", нас же, пишущую братию, пригласили на пресс-конференцию. Здесь организаторы в лице директора ICM подтвердили проведение World Cyber Games Russia Preliminary 2003 и сообщили, что в Шанхае, на закрытии китайских отборочных будет проведена жеребьевка всех участников гранд-финала, который пройдет с 28 октября по 3 ноября в Деджонг-парке, что в городе Сеул.

Что ж, нам остается только ждать финала и, конечно же, болеть за наших кибератлетов.





Рыцарям шотгана и бензопилы посвящается.

Несколько недель назад, проходя Deadly simple, я подумал: «Жалко, что нас осталось так мало… Хотя почему это мало? Doom'еры остались, они просто ушли в подполье.» Сидят теперь и по-одиночке (чтоб ни с кем не делиться) валят кибердемонов. И не потому, что жадные, а потому, что друг о друге не ведают.

Надо что-то делать – сказали мы.Что нужно сделать, чтобы люди узнали друг о друге?

а) Создать думерский сайт;

б) Учредить воскресный клуб по интересам;

в) Организовать всероссийский чемпионат по Doom II.

Третий вариант был выбран в силу своей простоты, и, как следствие– гениальности.

Приглашаем и вас оценить простоту и гениальность данного проекта.

Что вам для этого понадобится:

1) Doom'ер (2 экз.)

2) Запрос на регистрацию на doom2x2@narod.ru

3) Прочитать подробности на сайте doom2x2.narod.ru

4) К означенной дате нахо-диться в г.Москва.

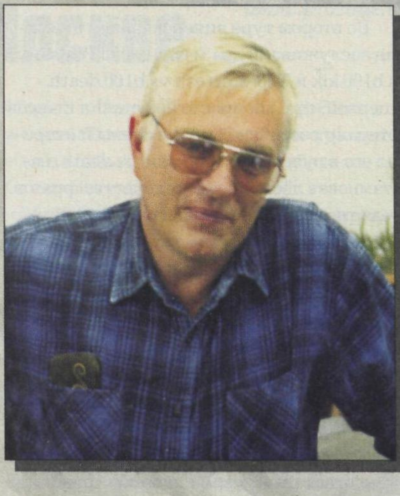
Ну вот и всё.Ждём!!!

P.S.Предлагаем размять кости в старом добром режиме 2x2 на территории компьютерного клуба "Полигон-5".

Победителей ждет всеобщий восторг и поклонение..

ПРИКАЗ КОМАНДУЮЩЕГО

Удар судьбы



Недавно я перенес шок – одна из моих самых любимых игр Sid Meier's Colonization напрочь отказалась распознавать звуковую карту на новом компьютере. До сих пор при всех апгрейдах я оставался верен Sound Blaster'у во все более и более навороченных модификациях, и все было путем. На этот же раз решил испробовать что-то новенькое, и вот... Причем в описании карты сказано, что она полностью совместима с Sound Blaster'ом, на деле же совместимость не такая уж и полная. Впрочем, не об этом речь.



Именно "Колонизация" в свое время подвигла меня на приобретение звуковой карты вообще. На моей "двушке" этой штуковины не было, и как-то я без нее прекрасно обходился. Все тогдашние игры умели общаться с игроком с помощью писиспикера (кто не знает, это динамик, встроенный в компьютер), так что при запуске какого-нибудь тогдашнего хита я смело нажимал на единичку и наслаждался непередаваемыми звуковыми эффектами. А эффекты порой действительно были впечатляющими, до сих пор не могу забыть, как звучала "Марсельеза" в первой "Цивилизации".

Но вот появилась "Колонизация", в которой отсутствовала поддержка писиспикера. Уж не знаю, чем руководствовался при этом старина Сид, может, чисто эстетическими соображениями (встроенный динамик не мог проигрывать одновременно даже две ноты, так что музыка в его исполнении напоминала упражнения ученика первого класса музыкальной школы), а может, он считал, что стратегии всегда должны идти впереди технического прогресса. Так или иначе, но именно с этих пор звуковая карта стала важным инструментом стратега. Впрочем, речь и не об этом.

Что же это за игра, начавшая новую эру в стратегиях? Надо сказать, "Колонизации" не повезло. Она как-то теряется в тени таких титанов, как Master of Orion, Master of Magic и, конечно же, "Цивилизации". Причем, если оба "Мастера", будучи, как и "Колонизация", детьми "Цивилизации", все же имеют немалое количество своих собственных почитателей (любое сообщение о разработке продолжения этих игр вызывает бурную реакцию игровой общественности), у "Колонизации" поклонников значительно меньше. Иногда я даже начинаю сомневаться, а есть ли они вообще?

Между тем игра эта совсем не заслуживает забвения, есть в ней множество любопытных фишек, стратегическая глубина, а победить в ней отнюдь не просто даже маститым "цивилизаторам".

Возьмем такую простую штуку – квадрат города в "Колонизации" имеет размер 3Х3, т.е. всего восемь рабочих клеток, а не двадцать, как в "Цивилизации". Между тем работать в городе могут аж 35 человек. Восемь пашут на местности, остальные в городе. Но это не ученые, сборщики налогов или "увеселители", это плотники, виноделы, кузнецы и прочие полезные специалисты. Да и те, кто работает за пределами города, не какие-то безликие "сельхозрабочие", а фермеры, лесорубы, плантаторы, рыбаки. То есть вам приходится добывать не какие-то абстрактные "единицы пищи, торговли или строительства", а вполне конкретные сахар, табак, меха и т.д. А потом все это перерабатывать в городе, перевозить и продавать. Причем продавать можно на европейском рынке, соседям колонистам или же туземцам, считаясь при этом со сложившейся конъюнктурой. А если еще учесть, что на добычу или переработку любого сырья можно поставить просто колониста, а можно специалиста именно по данному сырью (который будет работать вдвое эффективнее), что производственные здания можно апгрейдить, что сырье и товары нужно где-то хранить, становится понятно, какое богатство стратегических возможностей таит в себе игра.

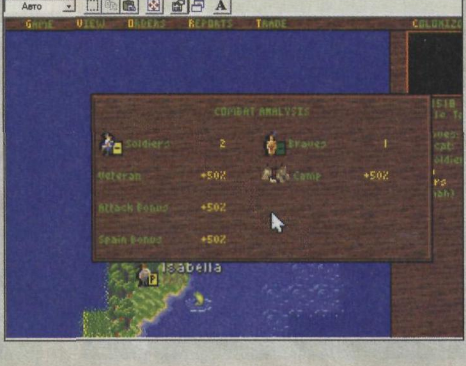
И вот, непонятно, почему она не привлекла к себе внимания игроков и разработчиков. Вон даже наши "артельщики", говоря о сиквелах и римейках, начисто о ней забыли. Что касается разработчиков, то я вспоминаю всего две попытки подражания, название первой начисто выветрилось из моей головы (что само по себе достаточно четко характеризует эту игру), второй же была Conquest of the New World. Хотя в ней все было трехмерным и многоцветным, играть было совсем не интересно.

С некоторой натяжкой можно считать отдаленным потомком "Колонизации" первый, а особенно второй "Империализм". Там тоже есть добыча и переработка сырья, торговля и прочие важные штучки. Однако при всех своих достоинствах, это игра совсем другого плана, и цели тут другие, и геймплей совсем иной.

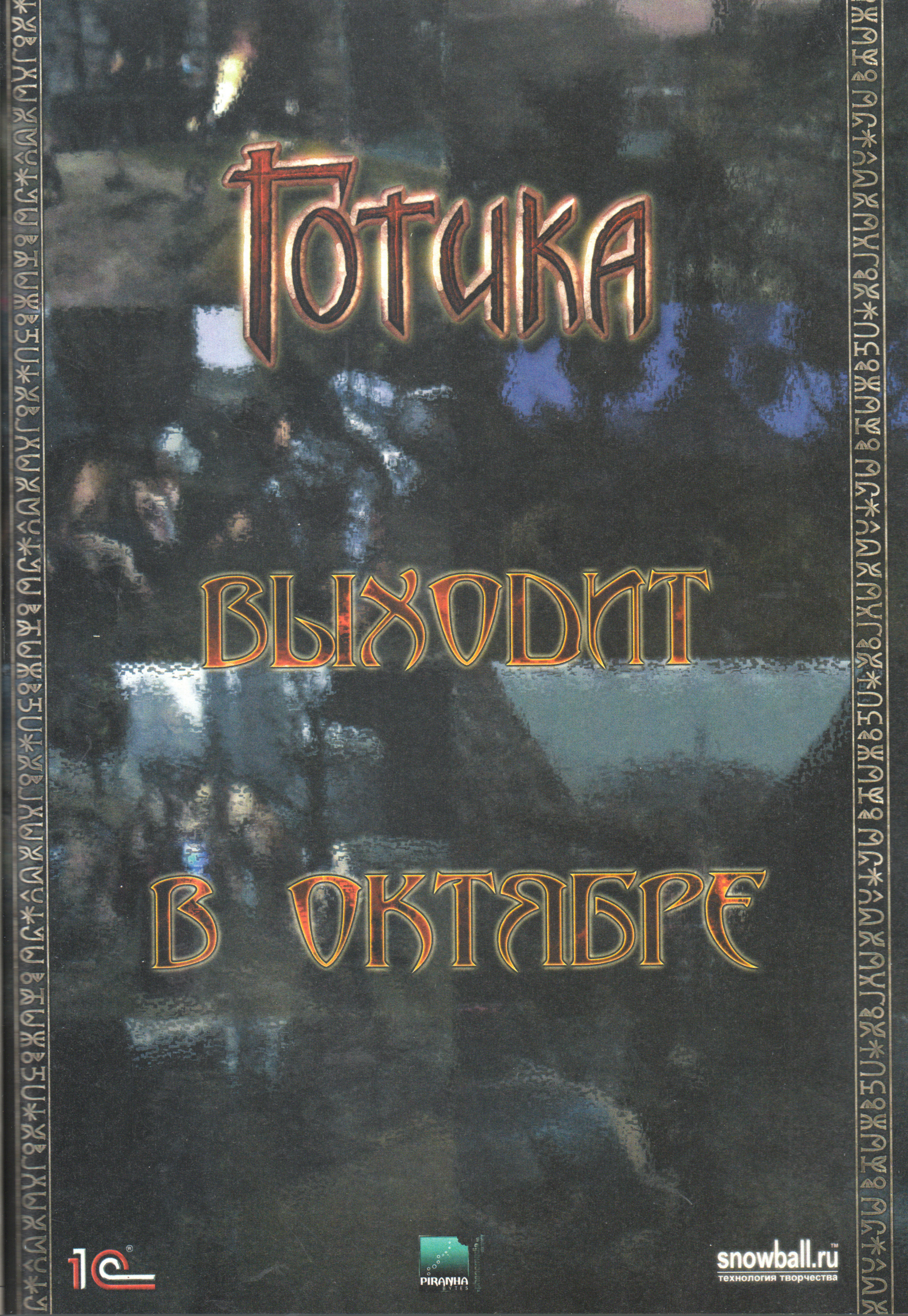
Так в чем же причина такого забвения прекрасной игры? Не знаю. Скорее всего, она именно "потерялась" между Master of Orion и Master of Magic. Потенциальные поклонники игры поделились между ними двумя, а на долю "Колонизации" никого не осталось. Впрочем, может, я ошибаюсь? Может, армия любителей этой великолепной стратегии не столь уж и мала? Ну что же, попробуйте разуверить меня. Проще говоря, пишите письма.

Владимир ВЕСЕЛОВ
vveselov@mtu-net.ru








Готика
выходит
в октябре
1С
PIRANHA BYTES
snowball.ru
технология творчества

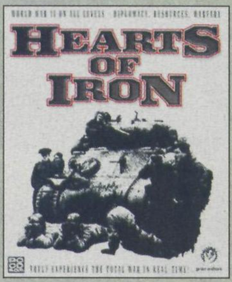
ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Владимир ВЕСЕЛОВ

"Европа" растет

Издатель	Strategy First, "1С", snowball.ru http://www.strategyfirst.com, http://www.1c.ru, http://www.snowball.ru
Разработчик	Paradox Entertainment http://www.paradoxplaza.com
Жанр	Глобальная стратегия
Дата выхода	Осень 2002 года
Сайт игры	http://www.paradoxplaza.com/hearts.asp
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2528.html
Смотри на диске	Скриншоты

В прошлом номере нашего журнала вы могли прочитать небольшое превью по этой игре, в котором не было ни одного скриншота. Дело в том, что родилось оно почти случайно, я пришел в "Сноуболл" беседовать о "Крестоносцах", а там в это время находился один из разработчиков Heart of Iron. Глупо было упустить возможность выведать у него кое-какие секреты и поделиться ими с читателями. Однако у Яна Бергквиста при себе не было никаких графических материалов (он приехал в Москву совсем по другому вопросу), а переслать нам их из Швеции не успел. Зато в следующий свой приезд он захватил с собой раннюю бету игры (не стану утверждать, что специально для "Навигатора", но и исключить этого нельзя). Так что теперь я могу поведать вам "как это выглядит" на конкретном материале.



"Европа" растет вширь

Главный экран игры очень напоминает "Европу Универсалис". Тоже мир, разделенный на страны и провинции. Вот только границы этого мира сильно раздвинулись – теперь игровое пространство охватывает всю нашу планету. Просто побродить по игровой карте, посмотреть, какие государства существовали накануне второй мировой, на какие провинции и области они делились, достаточно интересно. Даже некоторые европейские страны выглядят непривычно, ну а Африка и Азия вообще не узнаваемы.

Желая проверить степень тщательности проработки географических и исторических реалий, я попытался найти на карте Тану-Тувинскую республику (было до войны такое независимое государство, в 1944-м году добровольно вошедшее в состав РСФСР в качестве Тувинской АО). Республика оказалась на месте, правда, накрепко привязанная к СССР. Впрочем, так оно и было на самом деле, независимость ее была чисто формальной.

Временные рамки игры наоборот здорово сократились, всего десять лет, с 1936-го по 1946-й. Но это десятилетие вместило в себя столько событий, привело к столь глобальным изменениям в мире, что скучать игроку не придется. Жаль, правда, что разработчики не взяли за стартовый год 1935-й, любопытно было бы посмотреть на действия Германии в том случае, если бы в этом году не был подписан Англо-германское морское соглашение. Впрочем, некоторые историки полагают, что в этом случае войны в Европе вообще бы не было, так что выбор разработчиков можно понять.

Не вызывает нареканий и конечный год: хотя вторая мировая и закончилась в 1945-м, вполне могло так случиться, что она продлилась бы еще год. Сами американцы планировали высадиться в Японии именно в 1946-м, причем подготовка велась в невиданных масштабах (значительно превосходящих высадку в Нормандии). Однако молниеносный разгром Квантунской армии советскими войсками дал понять японским правителям, что, если они не поспешат капитулировать перед американцами, в скором времени придется сдаваться русским.

Замечу, как бы в скобках, что наряду с действиями в Манчжурии в нескольких советских дальневосточных портах готовился весьма масштабный морской десант. Впоследствии, уже после капитуляции Японии перед американцами, он был высажен на Курильских островах. Но не факт, что именно для этого он и предназначался. Ну а если сведения о подготовке крупного морского десанта были получены японцами, наверняка это ускорило капитуляцию.

"Европа" растет вверх

Если продолжить разговор о количественных изменениях, следует отметить потрясающее воображение число типов войск. Ответственно заявляю, что столько военных юнитов встречается только в варгеймах. Причем это не просто пехота, кавалерия или танки – каждый род войск представлен несколькими типами юнитов, причем в полном соответствии с национальными реалиями. То есть у Германии будут войска СС, а у СССР НКВД. Вот забыл спросить, будут ли в составе итальянских войск берсальеры, но то, что японцы смогут использовать камикадзе, знаю точно.

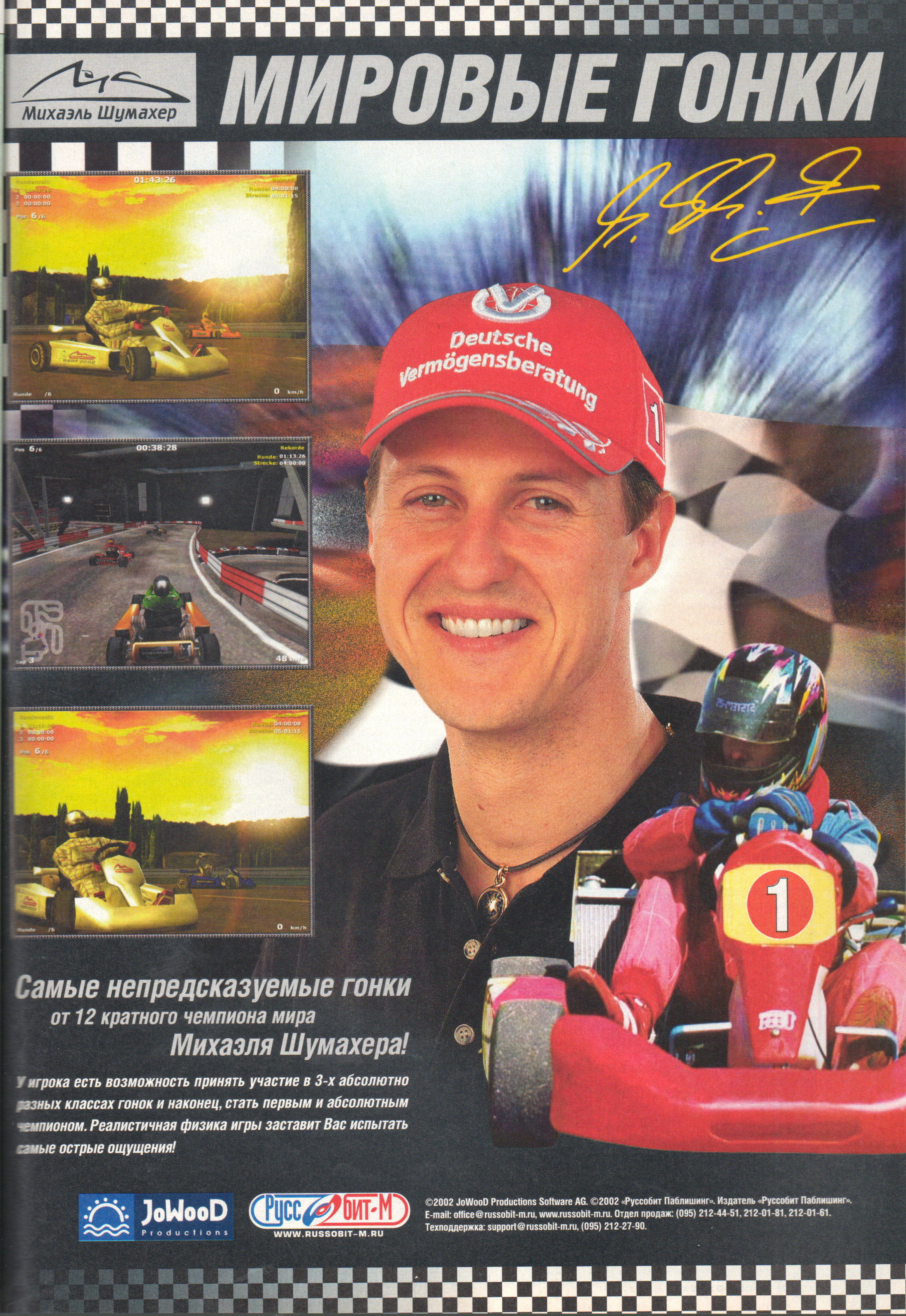
Особо радует обилие морских юнитов. Представлены все основные типы военных кораблей: авианосцы, линкоры, крейсера, эсминцы и, конечно же, подводные лодки. Как вы понимаете, особое внимание я обратил именно на ПЛ. Действия "потаенных судов" проработаны достаточно хорошо, есть возможность назначать районы патрулирования, задавать маршруты движения, выдавать задания на перехват конвоев. Будет можно использовать знаменитые "Волчьи стаи" (после разработки соответствующей доктрины).

С воздушными юнитами я не стал знакомиться столь же подробно - надо же что-то и на релиз оставить. Однако сомне-



Расположившись в гостеприимном офисе Snowball.ru, Ян Бергквист демонстрирует Владимиру Веселову, как судостроительные верфи Британии принимаются за постройку подводных лодок... (Константин Подстрешный отрицает всякое сходство с фигурой запечатленной посередине)





Михаэль Шумахер
МИРОВЫЕ ГОНКИ
Самые непредсказуемые гонки
от 12 кратного чемпиона мира
Михаэля Шумахера!
У игрока есть возможность принять участие в 3-х абсолютно разных классах гонок и наконец, стать первым и абсолютным чемпионом. Реалистичная физика игры заставит Вас испытать самые острые ощущения!
JoWooD Productions
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2002 JoWooD Productions Software AG. ©2002 «Руссобит Паблишинг». Издатель «Руссобит Паблишинг».
E-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техподдержка: support@russobit-m.ru, (095) 212-27-90.

ний в том, что и тут все будет сделано по уму, у меня нет.

Отмечу еще, что как морские, так и сухопутные юниты носят легко узнаваемые и соответствующие историческим реалиям наименования. Ну а во главе каждой армии, корпуса или дивизии можно ставить исторических личностей, каждая из которых что-то добавляет к силе подчиненных войск. Впрочем, с этим мы знакомы по "Европе".

"Европа" растет вглубь

Детальному рассмотрению подверглись экономический и политический блоки игры. Начну с последнего. Как я уже писал, в то время имелись три полюса притяжения – фашизм, демократия и коммунизм. На специальном экранчике внутренней и внешней политики все это представлено наглядно в виде треугольника, вершинами которого являются указанные политические системы. А между этими вершинами передвигается фишка, показывающая государственный строй конкретной страны, симпатии и антипатии ее руководства. К моему глубокому удивлению, в большинстве европейских стран эта фишка стоит примерно посредине между демократией и коммунизмом. Ян растолковал, что именно такое соотношение характеризует то, что принято называть социал-демократией, а именно такова была форма правления во многих странах перед войной.

Двигать фишку вручную нельзя, зато любое ваше действие во внешней или внутренней политике приводит к немедленному ее смещению в ту или иную сторону. Ну а действий этих в игре великое множество. Подробный их разбор я оставлю на рассказ о полной версии игры, сейчас же только поведаю о любопытной системе кабинета министров (дело в том, что, рассказывая об игре в прошлый раз, я не совсем точно ее описал).

В кабинет министров входят не какие-то безликие "министр иностранных дел", "министр внутренних дел", "министр обороны" и т.д., а конкретные исторические личности. Причем каждая такая



Наши войска неожиданно объявили войну Финляндии, на данный момент идет кровопролитное сражение (смотри маленькое окошко в правом верхнем углу), скриншот запечатлел этот великий момент истории

личность характеризуется неким направлением своей деятельности. Если же вы смените какого-нибудь министра, направление соответствующего министерства изменится, а вместе с тем слегка поменяется и общая характеристика государственного строя (фишка в треугольнике передвинется). Любопытная и многообещающая система, особенно если учесть, что можно поменять и главу государства, правда, сделать это будет не так просто.

Что касается экономики, то тут все более привычно. Каждая провинция что-то производит, сумма произведенного тратится на разные нужды. Отмечу, что, помимо общего денежного выражения, есть и разделение по отдельным группам сырья и товаров. Причем наличие некоторых типов обуславливает ваши возможности производить определенные типы войск и даже вести военные действия (танковые войска в бой не бросишь, если в стране начисто отсутствует нефть).

Что особенно отрадно, страны, не имеющие на своей территории каких-то ресурсов, должны будут ввозить их из колоний или закупать у союзников и нейтралов. Ну а если учесть, что любая такая нитка снабжения может быть перерезана противником, становится понятно, какие богатые возможности в стратегическом плане представляет нам игра.

К экономическому блоку игры тесно примыкает научный. Однако и о нем мы поговорим после выхода игры. Сейчас же только отмечу, что, кроме "доктрин", о которых я говорил в прошлый раз, можно будет разрабатывать и всякие другие интересные штуки.

А "Европа" ли это?

Я построил этот свой рассказ на сравнении "Дня победы" с "Европой". Но сделал я это только потому, что так проще толковать о сильных сторонах новой игры. Однако, если вы, дочитав до этого места, задумаетесь о сходствах и различиях, увидите, что это совсем другая игра. Внешнее сходство есть, похожи и концепции, однако большое количество изменений постепенно переросло в качество.

Да, проще всего будет освоить "День победы" любителям "Европы", но и тем, кто как-то не запал на последнюю, новая игра может быть весьма интересна. Даже такая узкая кучка, как любители варгеймов, смогут найти в ней что-то интересное для себя.

Лично я жду игру с большим нетерпением. У меня даже закрадывается крамольная мысль, а не поспешил ли я, заявив, что пока я занимаю пост главстратега, ни одна игра не получит рейтинг выше, чем "Цивилизация"? Не получим ли мы в скором времени игру, столь же масштабную и увлекательную, но более глубокую?

Нет, крамольные мысли в сторону, превзойти "Цивилизацию" не дано никому и никогда. Однако то, что такая мысль посетила меня уже при первом знакомстве с "Днем победы", весьма симптоматично.

Выставляем дату и время нападения фашистских войск на Новгород



Максим Донских

Проект E5
и новые горизонты тактических игр

Издатель	Ищется
Разработчик	Soft War Ware
Жанр	SCS
Дата выхода	Не определена
Сайт игры	http://www1.tepkom.ru/users/vi/TestE5.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2863.html
Смотри на диске	скриншоты, демо-версия

По традиции игры жанра squad combat simulation делаются походовыми. По крайней мере, общепризнанные хиты (X-Com и Jagged Alliance) походовые, а все попытки создать что-то похожее в реалтайме (Starship Troopers, Star Trek: Away Team и другие) оказались неудачными. Исключение составляет "Коммандос", но это скорее головоломка, чем полноценный squad combat simulation. Между тем в походовых играх слишком много условностей, уже сама идея того, что оппоненты делают ходы по очереди, казалось бы, перечеркивает надежду на какую бы то ни было реалистичность. Да еще компьютер имеет обыкновение слишком долго думать над своим ходом, а сидеть перед монитором, на котором совершенно ничего не происходит, и тупо разглядывать надпись "Скрытые перемещения" не очень-то интересно.

Правда, пошаговые игры освобождают геймера от необходимости соперничать с быстродействием противника, у которого может быть более шустрая мышка, чистый коврик, хорошая реакция, а то и вовсе электронные мозги. В реалтаймовом бою игрок обязательно или не заметит что-нибудь важное, или подопечных своих растеряет. Другое дело, когда свой ход можно сделать спокойно и обдуманно. Только тут можно в полной мере проявить свои тактические способности, особенно если под вашим руководством группа уникальных персонажей, и исход боя зависит от их совместных и своевременных действий...

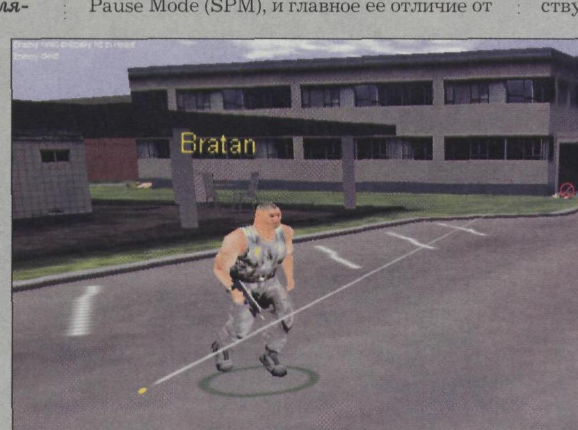
А нельзя ли совместить вдумчивость и размеренность походовых игр с динамизмом и большей реалистичностью реалтаймовых? Профессиональные разработчики своего слова пока не сказали, а вот любители считают, что вполне возможно.

By Gamers For Gamers (не Interplay)

На эти мыслеизлияния меня сподвигло знакомство с демо-версией отечественного тактического проекта с рабочим названием E5. "Идеологом" игры является Юрий "Yurg" Бушин, ведущий сайта "Вольный стрелок", – человек, безусловно, имеющий немалый опыт общения с тактическими играми. Кроме него, над проектом E5 работает пока четверо (три программиста и менеджер проекта), а еще до конца не оформившаяся девелоперская студия именуется Soft War Ware.

От других игр кустарного производства E5 выгодно отличает наличие не только удачных черт хитов минувших дней, но и достаточное даже для полновесной коммерческой разработки количество оригинальных решений. Главное из них – это совершенно новый подход к самой идее "пошаговости".

E5 в этом смысле сложно назвать походовой в традиционном смысле, поскольку разработчиками используется нечто среднее между turn-based и real-time. Сами они называют свою систему Smart Pause Mode (SPM), и главное ее отличие от аналогов заключается в окончательном отходе от привычных Action Points. Идея предельно проста – игра идет в реальном времени, прерываемом паузами, причем паузы эти наступают не столько по желанию игрока (обычная, жесткая, пауза никуда не делась), сколько по воле компьютера. Естественно, компьютеру поставлены точные условия, при которых он может (и должен) останавливать игру.



Братану бы полигонов побольше – получился бы вылитый Макс Пэйн. Или, на худой конец, Нео

Выглядит это так: вы раздаете команды своим подчиненным, с получением приказа последним персонажем игра автоматически снимается с паузы. Ваши подопечные в режиме реального времени начинают их выполнять (одновременно действует и неприятель). Как только кто-то из бойцов завершает выполнение команды (или же натыкается на невидимого то тех пор врага), включается пауза, и вы можете проанализировать создавшуюся ситуацию и раздать новые приказы.

На все действия героями затрачивается определенное время (в секундах и миллисекундах), например, прицелиться - 3 секунды, залечь - 0.8 секунды. Количество потребного на выполнение того или иного действия времени напрямую зависит от параметров персонажей.

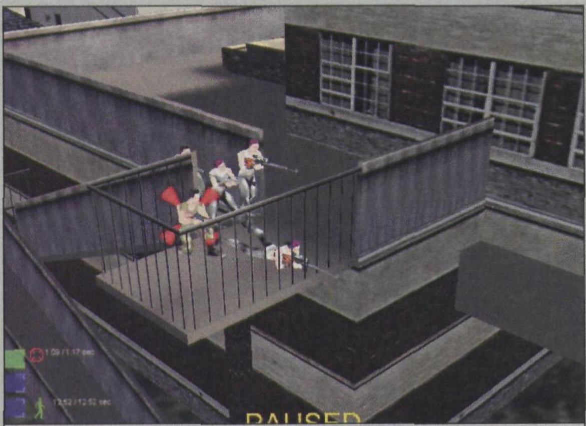
Таким образом, с одной стороны, E5 избавлен от излишней медлительности, которая часто раздражает в небоевых ситуациях, а с другой, не позволяет реалтаймовому динамизму снизить управляемость юнитами. Вы никогда не пропустите нужный момент для того или иного действия, а любой персонаж, закончивший свое задание, не будет стоять столбом, пока действуют другие. Это ли не изящное решение обозначенной в самом начале статьи проблемы?

Конечно, есть и у такого подхода свои минусы, но в общем, SPM оказывается довольно удобным в использовании режимом и, что особенно важно, при успешной реализации он может позволить тактическим играм переступить тот порог реалистичности, к которому они подошли.

Вот простой пример: вы стреляете по бегущему врагу. В традиционном turn-based вроде Jagged Alliance он совершает возможное количество шажков и застывает с поднятой ногой, а ваш персонаж в свой ход спокойно прицеливается



Отряд рассыпается, чтобы занять ближайшую высоту и другие стратегически выгодные позиции



Противник любит сбиваться в кучи. А зачем бы иначе нужна была стрельба очередями?

в уже стоячую мишень и производит убийственный выстрел. В режиме же SPM события "бег" и "стрельба" происходят одновременно, и двигающийся персонаж успевает на некоторое расстояние сместиться относительно той точки, куда целится его противник. Если персонаж прицеливается слишком долго, то он уже вряд ли попадет, если, конечно, не срежет бегущего очередью.



Высоко сижу, далеко гляжу. По большей части в оптический прицел

О менее важном, но не менее приятном

В принципе, уже того, что я вам рассказал о E5, достаточно, чтобы охарактеризовать эту оригинальную игру, но раз уж такое дело, поведаю и об остальных, менее революционных фичах.

Управлять нам предстоит небольшим подразделением персонажей, обладающих определенным набором параметров: HP, AGT, STR, ACC (точность, если кто не понял), REA (реакция) и LVL. За убиение солдат противника полагается опыт и увеличение соответствующих атрибутов. Действие игры происходит в недалеком будущем, но никаких фантастических стволов не предвидится. Вместо этого – порядочное количество (пока в планах около 75 наименований) реалистичного оружия, среди которого уже затесалась и многодетная семья Калашниковых, и Драгунов с приятелями, и Хеклер с Кохом и коммандо Кольт и много еще вороненых камрадов различного калибра и боезапаса. Стрельба ведется одиночными, очередями и очередями с отсечкой. В любом случае возможна пальба навскидку, сосредоточенно и прицельно - с применением навесной оптики. Кроме оптики, навешать на пушки можно лазерные прицелы, глушители, сошки, подствольники (количеством до четырех примочек на один ствол).

Передвигаться наши и не наши юниты могут бегом, шагом, на карачках, на пузе, спиной и боком. Помимо этого, традиционного по сегодняшним временам набора есть пара приятных и полезных новшеств. Например, если попытаться стрейфиться лежа, герои очень эффектно и, что главное в бою, эффективно перекатываются. Так что, дав очередь из-за угла, можно быстро за этот самый угол откатиться. Еще одна любопытная фича связана как раз со стрельбой из-за угла. Герои умеют, совсем как в боевиках, выскакивать с оружием наготове, чтобы максимально быстро оценить обстановку и, в случае обнаружения противника, принять соответствующие меры (то есть не нужно сначала выходить из-за угла, а потом разворачиваться). Тут, правда, важен один момент: когда наемник видит врага, он на доли секунды впадает в ступор (длительность ступора зависит, ясное дело, от характеристики "реакция"). Теоретически, если враг к вашему появлению был готов и его параметры выше, то первым огонь откроет он. Такой вот вариант semi-turn based interrupt'a... Зрение у подконтрольных AI персонажей, кстати говоря, тоже не совсем такое, как мы привыкли. К сектору обзора добавлен параметр времени, потребного, чтобы что-то обнаружить. Понятное дело, что чем дальше и меньше объект, тем дольше нужно "присматриваться", чтобы его заметить.



Неприятная встреча на пустынной улице...

О том, до чего не дошли руки

О сюжете пока известно мало, да и сами разработчики, по их уверениям, на данном этапе серьезно о нем не задумываются. Достаточно того, что главгероем станет некий наемник, которому уже по ходу действия предстоит выбрать сторону в каком-то до поры непонятном конфликте.

В таком же зачаточном состоянии находится пока и оформление E5. Нет, графика вовсе не так ужасна, как можно было бы ожидать. Она даже вполне сносна, и это притом, что в команде пока нет художника и всем антуражем приходится заниматься программерам. Движок в E5 используется собственный - полностью трехмерный, позволяющий отображать на моделях бойцов самые мелкие детали вроде конкретной пушки в руках или даже сошек на этой пушке. Текстурки, конечно, бедноваты, а анимация неубедительна, но доведение всего этого до ума – дело времени и средств. Камера ведет себя довольно эксцентрично, впрочем, с этим тоже можно смириться. А вот физическая подсистема движка радует уже сейчас – поведение всех объектов честно просчитывается в соответствии с их физическими характеристиками и воздействием внешних сил. Например, если настрелять целую горку гильз (да-да, они тоже отображаются вместе со всеми отметинами от выстрелов и прочими мелкими деталями), а потом кинуть гранату - гильзы разлетятся от ударной волны.



Мечта наемника – оружие на любой вкус. Жаль, денег пока не заработал...

В будущее – с оптимизмом!

В общем, если у Soft War Ware все и дальше пойдет в том же духе, то нас ожидает очень интересный проект и, возможно, та самая золотая середина между чистой "походовкой" и real-time. Удастся ли разработчикам в полном объеме и на должном техническом уровне реализовать свои задумки, покажет время и следующие версии демок. Есть также вероятность, что E5 заинтересует издателей (а переговоры уже ведутся), и тогда подкрепленный финансовыми вливаниями энтузиазм сможет реализоваться еще полнее, а конечный продукт станет в конечном итоге доступен широким массам.

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Пестрая смесь

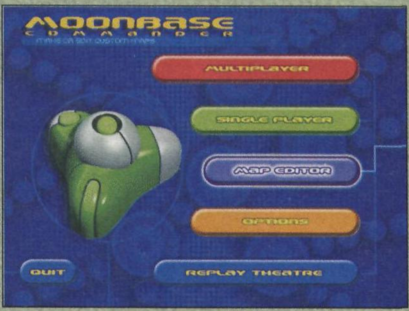
MoonBase Commander

Издатель	Infogrames http://www.us.infogrames.com
Разработчик	Humongous Entertainment http://www.funkidsgames.com/
Жанр	Пошаговая стратегия
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://moonbasecommander.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2865.html
Смотри на диске	скриншоты

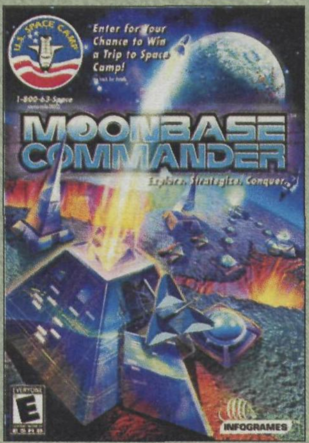
Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 10 до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Игра с таким названием должна была бы быть чем-то типа строительной стратегии. От нее ждешь вдумчивого руководства лунной колонией, возведения куполов, разведку ископаемых, ну и всего прочего, чем наверняка придется заниматься колонистам на неведомых планетах и их спутниках. Однако, хотя строительства в игре и предостаточно, смысл ее совсем в другом. Это типичная боевая стратегия, хотя и с очень оригинальным подходом.



Проще не бывает

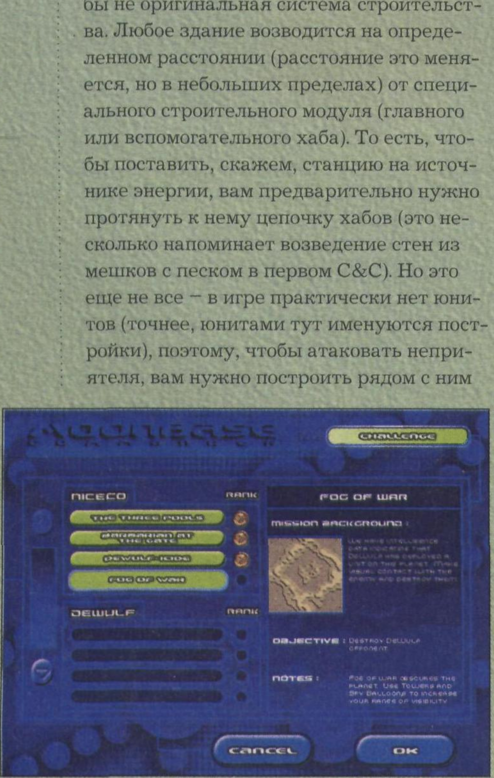
Смысл игры предельно прост – уничтожить главное неприятельское здание (называется оно Main Hub) и не дать уничтожить свое главное здание. И все было бы совсем не интересно, если бы не оригинальная система строительства. Любое здание возводится на определенном расстоянии (расстояние это меняется, но в небольших пределах) от специального строительного модуля (главного или вспомогательного хаба). То есть, чтобы поставить, скажем, станцию на источнике энергии, вам предварительно нужно протянуть к нему цепочку хабов (это несколько напоминает возведение стен из мешков с песком в первом C&C). Но это еще не все – в игре практически нет юнитов (точнее, юнитами тут именуются постройки), поэтому, чтобы атаковать неприятеля, вам нужно построить рядом с ним постройку, которая будет стрелять по врагу. Только ведь и враг не дремлет: как только в пределах досягаемости его оружия появится ваше здание, он может его развалить. Если бы игра была просто походовой или просто реалтаймовой, ситуация могла бы стать тупиковой: вы строите здание, противник тут же его разрушает и так до бесконечности. Однако режим игры представляет собой любопытную смесь походовости и реалтайма.

Переменная длина

Строго говоря, игра походовая. Однако во время каждого хода обе стороны действуют одновременно, ну а ход заканчивается, когда оба противника совершат все возможные действия. Причем, какие это будут действия, и сколько именно их будет, заранее неизвестно. На возведение зданий, обстрел неприятеля бомбами или ракетами, запуск разведывательных аппаратов и т.п. тратится энергия. На что-то ее уходит больше, на что-то меньше (существуют три градации, 1, 3 или 7 единиц). Поэтому вы можете или возвести одно дорогое здание, или много дешевых. Точно так же можно применить дорогое, но мощное оружие, а можно несколько раз атаковать дешевым, но малоэффективным.

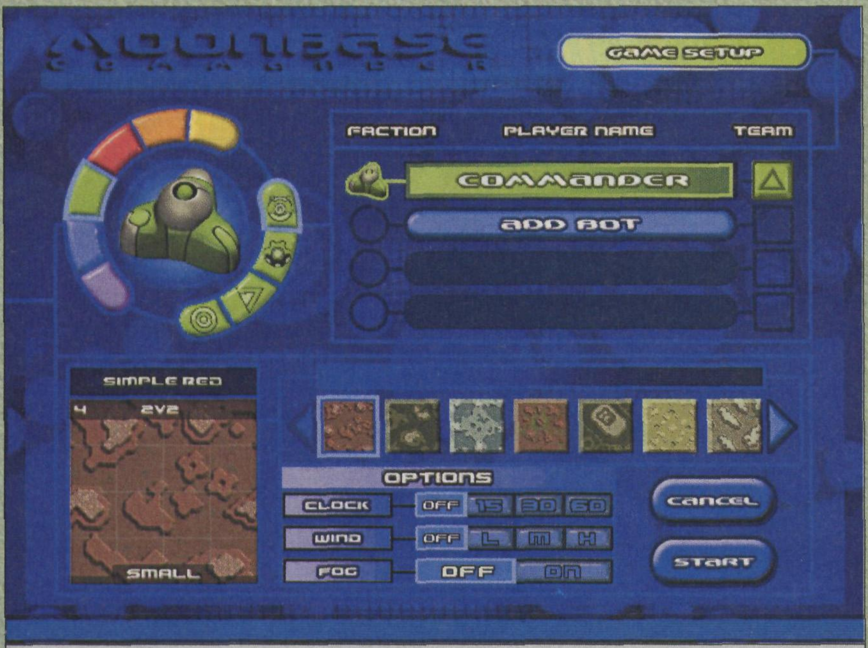
Но и это еще не все. Количество энергии, отпускаемое каждой из сторон на ход, не одинаково. Если вы на данном ходу потратите не все (имеется специальная кнопка Skip, после нажатия которой ваш ход считается законченным), остаток будет перенесен на следующий ход. Кроме того, можно строить специальные сооружения для добычи энергии, но в строго отведенных местах (на энергетических озерах).

Ну а теперь представьте, какое богатство стратегических возможностей дают все эти новшества. Во время каждого хода нужно решать, атаковать ли неприятеля первым или подождать, когда он израсходует всю свою энергию, и лишится возможности отвечать на ваши действия. Приходится скрупулезно рассчитывать, сколько энергии потратить на этом ходу, а сколько оставить на следующий. Наконец, и глобальная стратегия может быть разной: то ли сначала обустроиться, за-



На этой картинке присутствуют три типа зданий для каждой из сторон. Однако отличить их друг от друга очень сложно





Экран настройки скирмиша. Все под контролем

хватить все возможные источники энергии, то ли сразу лезть в бой, пока враг не укрепил свою оборону.

Важные мелочи

Система обороны и нападения построена по привычному принципу: "На каждый газ свой противогаз". Например, вы можете прикрыть свои постройки энергетическим щитом, совершенно не проницаемым для любого вражеского оружия. Однако неприятель может взорвать неподалеку специальную EMP бомбу, которая выводит из строя на один ход все постройки (вражеские и собственные) в радиусе своего действия (а радиус у нее очень большой). Чтобы еще больше затруднить создание непробиваемой обороны, для некоторых построек применен принцип одного выстрела за ход. Например, зенитные батареи сбивают любой неприятельский летающий объект, но только один раз на каждом ходу.

Понятия friendly fire не существует, если вы ненароком зацепите бомбой свое здание, оно будет уничтожено или повреждено. Наконец, каждое здание должно быть соединено непрерывной цепочкой с главным хабом. Если в этой цепочке появляется разрыв, все потерявшие связь постройки взрываются.

Менее важные мелочи

В игре есть мультиплеер и два режима одиночной игры, скирмиш и кампания. Кампания состоит из четырех частей, в каждой из которых вы воюете за одну из присутствующих в игре рас. Первая часть кампании играет заодно и обучающую роль. Миссии там простые, в первой и второй можно даже совсем не воевать. По мере продвижения от миссии к миссии играть становится все сложнее и сложнее, хотя начальные и конечные условия не меняются (сперва у вас только главный хаб, а победа достигается уничтожением неприятеля).

В скирмише можно выбирать все и вся – расу, за которую будете воевать, условия (туман войны, ветер), силу оппонента, ну и прочее. Карты фиксированные, но прилагается редактор для создания новых. Карты плоские, но присутствуют разные природные объекты, призванные затруднить игроку жизнь – строить здания можно только на ровных участках. Размер карт небольшой, а построены они по кольцевому принципу (т.е. каждая карта представляет собой планету, так что противоположные края связаны между собой). Как вы понимаете, это сильно увеличивает количество стратегических приемов, которыми можно воспользоваться.

О совсем не важном

Как вы понимаете, это о графике. Она действительно весьма убогая и какая-то несолидная. Здания одной из рас напоминают надувные изделия фабрики "Заря", здания другой детали пластикового детского конструктора. Цветов на экране можно насчитать всего штук восемь, максимум десять. Так что по графике это как бы пришелец из прошлого века.

Впрочем, плохо не то, что графика убогая, а то, что она затрудняет игру. Уж больно малы визуальные различия между постройками. Когда карта оказывается достаточно плотно застроенной, сложно бывает быстро определить, где у тебя хаб, где щит, а где наступательный модуль. Ну а понять, какую постройку подбросил неприятель к твоему периметру, еще сложнее. Это, несомненно, большой минус игры.

Со звуком дело получше. Нежный женский или строгий мужской голос сообщает о важных происшествиях, комментирует ваши действия. И все это на фоне приятной, ненавязчивой музыки.

Головоломка?

Из всего сказанного выше можно сделать вывод, что игра представляет собой набор паззлов. Это неверно, я уж не говорю о скирмише, где выбор оппонента и стартовых точек происходит случайным образом, но и в кампаниях каждую миссию можно проигрывать по несколько раз. Компьютерный противник вполне адекватно реагирует на ваши действия, так что, если вы примените в уже пройденной миссии новую тактику, неприятель тоже будет действовать иначе. Если вы предпримете фронтальную атаку, он займется укреплением своих рубежей. А если вы задумаете совершить глубокий фланговый обход, рискуете нарваться на подготовленные противником сюрпризы.

Имеет кремневый стратег и богатый арсенал наступательных приемов. Возможно, если играть достаточно долго, выявится шаблонность его стратегии, однако при прохождении кампании один раз ничего такого замечено не было. Единственно, что раздражает, так это большое количество "холостых выстрелов" AI. Складывается впечатление, что оппонент совершенно не обращает внимания на рельеф, так что его здания часто попадают на склоны гор и оврагов и тут же взрываются.

В общем, игра получилась достаточно необычной, весьма оригинальной и увлекательной. Не скажу, что это то, что нужно Настоящим Стратегам, но погонять ее им будет интересно.



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Beach Life

Владимир ВЕСЕЛОВ

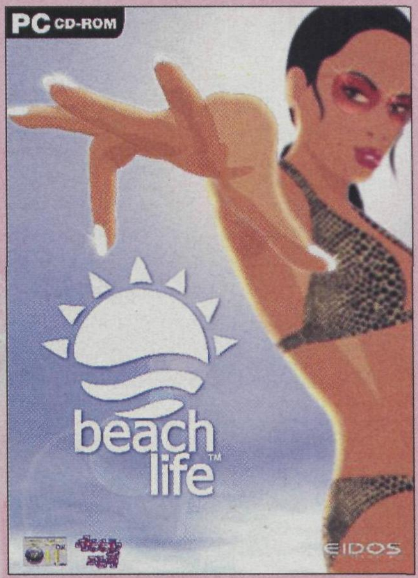
Надену я белую шляпу, поеду я в город Анапу

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com
Разработчик	Deep Red Games http://www.deepred.co.uk
Жанр	Менеджер
Требуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 800, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=133
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2124.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты, скринсейвер

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 6.6

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



И лягу я там и лежу, на усыпанном солнцем пляжу

Несмотря на завлекательное название (и еще более завлекательные картинки, которые нам показывают при инсталляции), игра посвящена не отдыху и развлечениям, а организации этого отдыха и развлечений. По сути, перед нами самый обычный менеджер на тему гостиничного хозяйства, только объекты сервиса не собраны в одном здании, а разбросаны по довольно большой территории. Есть в игре и черты, роднящие ее с "симуляторами ПКиО", но на гостиницу, все же похоже больше. Дело в том, что посетители не забегают к вам на часок-другой, как в парк развлечений, а проводят в вашей империи сутки напролет, и не одни сутки. Так что вы должны удовлетворить все их потребности, обеспечить отдыхающих возможностью потратить денежки с максимальным удовольствием, не забывая при этом о безопасности клиентов.

А клиент к вам попадает избалованный, не чета нашим "дикарям". Тем вполне достаточно было крыши над головой на ночь да общепитовской столовки (с многоверстной очередью перед ней). Если же имелась возможность абонировать на все время отдыха лежак на пляже, наш "дикарь" был на вершине счастья.

Другое дело ваш клиент. Если вы построите пляжное барбекью (шашлычницу или шаурму, по-нашему), он будет доволен, но только день или два. Потом ему потребуется пляжный бар, за ним кафе, а там и ресторан подавай. Ну а ларьки с мороженым или прохладительными напитками, по мнению ненашенского отдыхающего, должны торчать на каждом углу.

Не привык забугорный турист привозить с собой все, что нужно для пассивного и активного отдыха, так что это ваша задача обеспечить его полотенцем, надувным матрасом, покрывалом и всеми прочими пляжными атрибутами.

Останется белая шляпа, останется город Анапа

Есть в игре и черты типичной RTS a la C&C, например, Construction Yard, без которого, как вы понимаете, никакое строительство невозможно. Правда, он не вытаскивает новую постройку из своих недр и не выдвигает ее из земли. Вместо этого появляются бравые ребята с молотками и пилами, которые и возводят все необходимое.

Другой важнейшей постройкой является энергостанция, обеспечивающая электричеством все остальные здания. Слава богу, у нее нет извергающей клубы дыма трубы, так что экологию она не портит. Зато сами отдыхающие явно не относятся к клану "зеленых", так что загрязняют окружающую среду весьма успешно (проще говоря, свинячат везде и всюду). Поэтому приходится размещать в ключевых точках пункты сбора мусора с соответствующим персоналом.

Наконец, во всех ваших постройках постоянно что-то ломается - приходится содержать целый штат ремонтных рабочих и возводить для них специальные офисы. Видите, какой каторжный труд нужен, чтобы "праздник никогда не кончался".

И бьется о берег прибой со своей неуемной тоской

Внешне в игре все выглядит очень красиво. Экзотические уголки, в которых вам предстоит проявлять свои таланты, разбросаны по всему миру, каждый из них имеет присущие только ему черты и легко узнаваем. Вот здания, увы, типовые; где бы вы ни занимались своим бизнесом, выглядят все возводимые постройки совершенно одинаково.

Фигурки туристов и туристок прорисованы тоже вполне прилично, хотя и явно не дотягивают до тех, что нам демонстрируют на заставке игры. Впрочем, наверное, это и правильно, нет опасности засмотреться на кого-нибудь и забыть об обязанностях.

Кому рекомендовать эту игру, я даже и не знаю. Наверное, тем, кому в эти ненастные осенние дни хочется немножко солнца, моря и атмосферы непрерывного праздника.








ВАРЛОРДЫ
БОЕВОЙ КЛИЧ
II
WARLORDS BATTLECRY II
TM

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Знакомые незнакомцы

Издатель	Акелла http://www.akella.com
Разработчик	In-Images http://www.inimages.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium 333, 64 Mb RAM, 3D акс.
Рекомендуется	Pentium IV 1500, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.frontlineattack.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2738.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.1

Время освоения: от 10 минут до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



RTS на тему второй мировой войны обычно сравнивают с "Противостоянием" (она же Sudden Strike). И это правильно - игра действительно в настоящий момент задает стандарты жанра, и стандарты весьма высокие. Однако сравнивать "Противостояние" и "Стальной кулак" было бы неверным. Несмотря на всю свою внешнюю схожесть, это игры разного плана. Вообще, "Стальной кулак" только на первый взгляд кажется RTS о второй мировой, на деле же...

Начнем от Адама

Наверняка вы помните игру, которая в конце прошлого века (в июне 2000 года) стала первым обладателем нашего "Золотого компаса". Это была великолепная RTS от TopWare Interactive под названием Earth 2150. Мы очень хвалили ее, предвещали долгую жизнь и не ошиблись в своих прогнозах. Помимо многочисленных продолжений (последнее из которых ожидается в ближайшем будущем), появились и другие проекты на том же самом движке. Например, World War III: Black Gold, которая тоже удостоилась похвального отзыва стратегического раздела "Навигатора". Вот эта-то игра и является прямым прародителем "Стального кулака".

Если отвлечься от деталей, можно увидеть, что основные отличия новой игры от предыдущей - это появление пехоты, невозможность строительства зданий и отсутствие системы добычи и расходования ресурсов. Причем два последних пункта относятся исключительно к режиму кампании, в сетевой игре и скирмише (в русской версии он назван "перестрелкой") приходится добывать ресурсы и строить базу. Уже этого достаточно, чтобы понять - перед нами самая обычная трехмерная RTS, а не "реалтаймовый трехмерный варгейм", каковым является "Противостояние".





Внешне игра выглядит значительно красивее "Противостояния", а внутренне...

Танки, пушки, детские игрушки

"Какая же это обычная RTS, если в ней действует реальная техника", - спросите вы. "Реальная-то она реальная, но не то что бы очень", - отвечу я. Выясняется это очень быстро, в ходе обучающей миссии (а одиночную игру в обязательном порядке нужно начинать с нее). Немецкому "Королевскому тигру" там противостоят советские Т-26, Т-35 и Т-34/76 (что само по себе странно, ну да ладно, миссия-то тренировочная). Вполне естественно, что ни Т-26, вооруженный 45-мм пушкой, ни Т-35, с его двумя сорокопятками и короткоствольной 76-мм пушкой, ничего "Тигру" сделать не могут. Т-34/76 тоже не лучший противник немецкому монстру, но кое-какой ущерб ему нанести может. Пока, вроде бы, все реалистично.

Но посмотрим, а какова эффективность "Королевского тигра" против Т-26? В реальности 88-мм пушка могла бы прошить броню Т-26 любой дистанции и под любым углом. Ну а в игре приходится тратить на это четыре-пять снарядов. Более того, легкий броневик БА-20 с противопульной броней "Тигр" тоже не может уничтожить одним выстрелом.

Еще больше удивляешься, когда начинаешь знакомиться со списком бронетанковой техники, доступной в игре. Немецкий танковый парк представлен достаточно полно. Отсутствует только Т-I, а все остальные модели в наличии, причем некоторые в нескольких модификациях. Зато Красная Армия лишилась всех моделей БТ (а ведь они вместе с Т-26 составляли основу наших танковых войск в начале войны). Начисто отсутствуют Т-50, Т-60 и Т-70, хотя в 42-м и первой половине 43-го года их было значительно больше, чем Т-34.

Список пехотных подразделений тоже выглядит весьма странно. Скажем, в Красной Армии откуда-то появились противотанковые подразделения, вооруженные базуками (а ведь наши истребители танков вооружались противотанковыми ружьями). Имеются среди советских войск и "гренадеры" (но тут, скорее, небрежность локализаторов, достаточно было перевести их название как "гранатометчики" и вопрос бы не возникал).

Я бы мог привести еще много примеров, но, думаю, и этих вполне достаточно, чтобы понять - о реалистичности боевой техники в игре говорить не приходится. Точно так же не стоит вести речь и об исторической реалистичности.

Хотя кампании за разные стороны (а всего в игре, как и принято, три стороны: вермахт, Красная Армия и союзники) внешне соответствуют ходу истории, на деле это именно внешнее соответствие. Карты сражений в большинстве своем нарисованы "от балды", они похожи на Россию, Италию или Францию, но сопоставить их с какими-то реальными местами невозможно. Более того, в некоторых миссиях немцы могут наступать на позиции Красной Армии с востока на запад.

Не будем придираться?

Наверняка, дочитав до этого места (если не раньше), вы с удивлением посмотрели на итоговый рейтинг игры. Как же это, при таких вопиющих недостатках рейтинг

достаточно высок? А очень просто, мы же рассматриваем игру не как RTS о второй мировой, а как просто RTS.

Давайте еще раз обратимся к списку техники. У немецкой стороны семь моделей танков, у советской ровно столько же. Более того, если мы начнем сравнивать характеристики этих танков (а они в игре приводятся по упрощенной схеме: защита, урон технике, урон людям, урон сооружениям), увидим, что каждому нашему танку соответствует немецкий. Точно так же дело обстоит с пехотой, авиацией, артиллерией и всем прочим. То есть все эти несуразности и неточности разработчики допустили сознательно, чтобы упростить игровой баланс и облегчить рядовому игроку вхождение в игру.





Вот теперь, наконец, все встало на свои места - незачем искать реалистичность там, где ее и не может быть.

Просто RTS

В этом качестве игра смотрится вполне неплохо. Набор юнитов достаточен, чтобы проявить свой стратегический талант, но не настолько велик, чтобы в них запутаться. Более того, "лишних" типов юнитов нет, почти в каждом сценарии вам придется использовать все наличные силы и средства. Сооружений, которые приходится разрушать и захватывать (а в сетевой игре, кроме того, строить и продавать), тоже немало, причем каждое из них полезно по-своему.

Есть возможность высаживать авиационные десанты, захватывать вражескую технику, наносить воздушные артиллерийские и даже ракетные удары. В некоторых сценариях по полю боя передвигаются бронепоезда. Словом, к явным недостаткам игры можно отнести только отсутствие морских юнитов (особенно подводных лодок).



Руководить войсками лучше всего в режиме максимального удаления

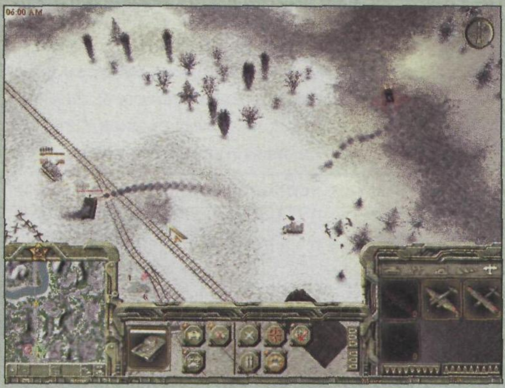
Миссии и кампании тоже вполне приемлемы, задания в них разные: где-то приходится обороняться, где-то наступать, а где-то сначала одно, потом другое. Особенно мне понравилась миссия за немцев под названием "Особое задание". Там крутой немецкий гауптман практически в одиночку захватывает сильный оборонительный район русских.



Да, чуть не забыл, есть в игре и система героев - это такие специальные юниты с набором собственных характеристик. Вы можете использовать их как в пешем строю, так и сажать в любую технику.

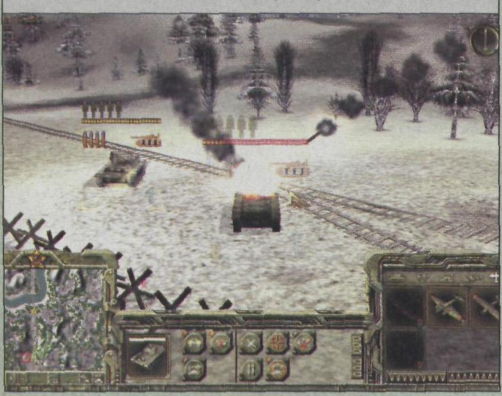
Техника действует вполне реалистично (в смысле, реалистично для просто RTS), боеприпасы кончаются, сама техника ломается, так что приходится вызывать машину снабжения или ремонтную летучку.

Интерфейс нареканий тоже не вызывает – все тут удобно, все под рукой. Управление камерой заведено на мышь (и продублировано на клавиатуре), так что одним движением руки вы можете приближать и удалять карту, вертеть ее как угодно. Впрочем, любоваться красотами в игре особо некогда, она очень динамична, а редкие периоды затишья приходится использовать для перегруппировки своих сил и приведения их в порядок.



Некоторые нарекания вызывают действия авиации: как тяжелые, так и легкие бомбардировщики сбрасывают бомбы исключительно с горизонтального полета. А где, спрашивается, столь эффектно выглядящее пикирование на цель?

Сейчас от нашего КВ останутся рожки да ножки

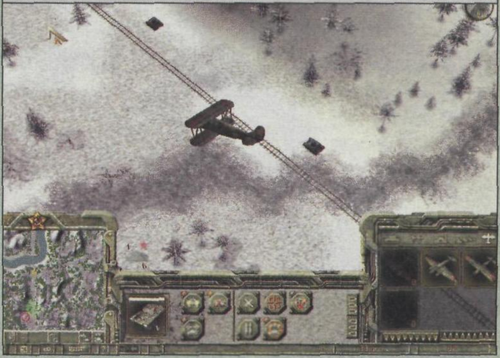


Под занавес

Как видите, "Стальной кулак" можно хвалить, а можно и ругать, все зависит от подхода к ней. Точно так же и играть в нее можно, получая или не получая удовольствие. Если вы фанат реальной боевой техники, фанат исторической достоверности, лучше вам ее не трогать. А вот если все это вам безразлично, а особенно если вам хочется чего-то в стиле Earth 2150, это игра для вас.

Напоследок хочу высказать претензию к локализаторам. Они совершенно правильно поступили, не став переводить реплики немцев и англичан, это придает игре определенную атмосферность. А вот реплики советских воинов стоило бы "перевести". Все эти "Я ранен, товарищ!", "Я не хочу умирать, товарищ!" как-то режут слух. Западному потребителю вполне достаточно слышать что-то такое, кончающееся экзотическим "towarish", но наши-то игроки и смысл фраз понимают.

Авиация в игре представлена достаточно широко. Например, это советский разведчик



Medieval: Total War

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Стратегия воина света

Павел Шумилов

Воин света всегда помнит пять правил схватки, которые три тысячи лет назад сформулировал Чжуан-цзы.
Пауло Коэльо. Книга воина света

Издатель	Activision http://www.activision.com/
Разработчик	Creative Assembly http://www.creative-assembly.co.uk/
Жанр	TBS / 3D Tactics
Требуется	Pentium-II 350, 128 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 600, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.activision.com/games/medieval_totalwar/ http://www.totalwar.com/community/medieval/index.htm
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2180.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.4

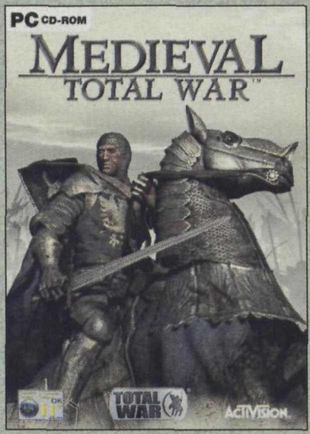
Время освоения: более 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Как быстро летит время... С трудом верится в то, что с момента первого появления гениального творения чудотворцев из Creative Assembly на публике прошло уже целых два года с гаком. Они промелькнули почти незаметно, словно прокрученная в режиме fast forward видеопленка. Не успели поклонники Shogun досконально разобраться во всех тонкостях "сэнгоку дзидай" и выучить биографию каждого дайме назубок, как грянуло нашествие Кублай(он же Хубилай)-хана. А когда воинственные, но не умеющие плавать монголы были сброшены в море и воссоединились там со своими реальными прототипами, и воины-кенсай перестали казаться экзотикой, изба уже наполнилась голосящими детьми. Это наши глобальные информационные сети притащили... нет, не мертвеца, но слухи о грядущем переезде игры из бумажных японских хижин в солидные средневековые замки. Мир – хижинам, война – дворцам. Европа затрепетала в ожидании.

Вера:

прежде чем вступить в битву, нужно верить в то, ради чего ты это делаешь.
Пауло Коэльо. Книга воина света

Вот уже два года серия Total War победоносно шествует по планете, с легкостью собирая всевозможные награды. Не остался в стороне от этого праздника и "Навигатор", присудив Shogun титул "Лучшая стратегия 2000 года". Теперь понятно, что рискованное стремление поместить первую часть игры в японский антураж – модный на тот момент, но, что греха таить, большинству игроков непонятный и неинтересный – оправдалось на все сто. Это была обкатка чистой идеи, проверка ее жизнеспособности без привлечения дополнительных факторов, и она увенчалась успехом. К слову, сходному по концепции проекту Braveheart не помог даже попутный выход одноименного блокбастера и синюшная физиономия Мела Гибсона на коробке. Кто теперь помнит этот Braveheart?



А вот дерзким англичанам удалось смешать забористый коктейль. Органично вплести в ткань неспешной глобальной стратегии динамичные сражения в реальном времени, ради чарующей трехмерности которых степенные стратеги даже обзаводились 3D-акселераторами. Игру приняли и полюбили. Не миновала чаша сия и автора этих строк, причем любовь поначалу была чисто платонической, но весьма пылкой. С первых минут знакомства с полной версией Medieval потускневшие чувства засияли новыми красками. Чем дальше, тем яснее становилось – оставить этот проект без почетного навигаторского "КомпАса" было бы преступлением. Откровенно говоря, такие предчувствия зародились еще в период знакомства с демо-версией. А уж если быть до конца честным, то сразу после официального анонса. Столь блистательную идею сложно испортить. В общем, приятно, когда хорошие предчувствия сбываются.

Соратник:

учись выбирать себе союзников и сражаться плечом к плечу с ними, ибо в одиночку никто не может выиграть войну.
Пауло Коэльо. Книга воина света

Одним из разочарований Shogun стала примитивная система дипломатии. Поэтому было небезынтересно взглянуть на Medieval именно в этом ракурсе. Посмотреть, не зациклились ли в Creative Assembly на расширении игры, внесли ли в нее качественные изменения. Весьма показательный момент. Отрадно, что дипломатия стала куда серьезнее и вообще прибавилось вариантов невоенного решения вопросов и возможностей управления подчиненными. Эмиссары муравьями носятся по всей Европе, заключая альянсы и занимаясь разведкой, подкупая вражеские войска и временами даже выступая в роли свах. Если у вас в семье имеется лапочка-дочка подходящего возраста, самое время подыскать ей приличную партию, да побогаче и помогущественней. А когда муж поест пирогов с грибочками и скоропостижно скончается, на законных

Благоустроенная Дания



Водяное перемирие! Водяное перемирие!





В таком тумане не то, что ежик, – Фудзияма потеряется

Между прочим...

Мы немало писали о серии Total War, поэтому постоянным читателям "Навигатора" рекомендую "раскопать своих подвалов и шкафов перетрясти" на предмет наличия в них подшивки любимого журнала. Дело в том, что многое, сказанное про Shogun, справедливо для Medieval – особенно это касается советов по стратегии и тактике. А многое, уже сказанное про Medieval, нет смысла повторять еще раз. Для удобства навигации вот вам ссылки:

Обзор Shogun: Total War – №8'2000
Мини-гайд по Shogun: Total War – №11'2000
Обзор Shogun: Total War: Warlord Edition – №10'2001
"Историческое" превью Medieval: Total War – №1'2002
Обзор демо-версии Medieval: Total War – №8'2002

основаниях отхватить его земли. Естественно, можно не ждать милостей от природы, а послать к зятю с пирожками натасканного ассассина.

Вообще, многообразие игровых отношений в первую очередь связано с "многопартийностью" средневековой Европы, в которой за власть борются три мировых религии: ислам, католицизм и православие. Да и язычников не стоит сбрасывать со счетов. Следствием этих трений становятся постоянные бунты на религиозной почве: стоит зазеваться, и злобные католики начнут ловить и жечь "русских оккупантов", а исламисты скинут власть Византийской империи. Помогают меры экономического характера и разнообразные миссионеры-священники, а еще лучше – натравить на неугодных святую инквизицию. Или объявить крестовый поход.

Последний момент, чуть было не вынесенный разработчиками аж в название игры, рассмотрим подробнее. Как вам, несомненно, известно, в Ватикане базируется римский папа, глава католической церкви. Так вот, в Medieval сей зловредный нейтрал ведет себя просто вызывающе. В частности, может потребовать от вас прекращения добрососедской пограничной заварушки с единоверцами, а в случае отказа – поставить на торговые санкции, отлучить от церкви или вовсе наехать по-крупному, проведя через вашу страну "ось зла". Крестоносцам по большому счету все равно, кого карать – это вы поймете, когда папа недобро прищурится на того самого соседа. Ведь выполнение святой миссии вознаграждается нужными для победы очками.

Время:

истинный воин помнит, что борьба, происходящая зимой, отлична от той, что происходит летом. Вступая в бой, он всегда выбирает для этого наиболее благоприятный момент.
Пауло Коэльо. Книга воина света

С достижениями, или glorious achievements, связано еще одно новшество игры, на сей раз глобальное. Наряду с привычным режимом "зарежь всех соседей и стань последним героем" в Medieval наличествует возможность победы "по очкам". Премируются активные носители выгравированного на мече слова божьего в массы, равно как и удачливые завоеватели. Кроме того, у каждой нации имеются задачи личного характера – датчанам, к примеру, нужно не пускать врага к родным хатам, а англичанам предстоит отловить мятежного Уоллеса и прекратить биение его храброго сепаратистского сердца. У кого в конце игры очков больше, тот и победил.

Теоретически, кампания длится до 1453 года, а берет старт в 1087, но проводить у руля империи почти четыре сотни лет не обязательно. Присутствует обкатанная в Mongol Invasion возможность брать старт в разное время: Early Period (1087), High Period (1200) или Late Period (1320). В зависимости от времени меняется политическая карта Европы и доступные технологии, корректируются цели и условия существования. К примеру, за Россию на раннем этапе просто не дают играть, кампания в High Period считается "выше среднего", а в поздний период, напротив, легкой. Исторические реалии трогать не будем, равно как и упоминать, кто стоит во главе государства. В учебниках вы их не найдете. И отдельное спасибо Creative Assembly за "козла" – в их России это нормальное мужское имя.

Нетрудно догадаться, что один человек несколько сотен лет в условиях повышенной средневековой смертности не протянет. Следовательно, нужно воспитать достойную смену, растить династию. Помимо девочек, в семьях монархов нередко рождаются и мальчики, будущие наследники. В случае несчастного случая с папашей именно один из них займет трон, если же монарху посчастливится погибнуть от авитаминоза, не оставив совершеннолетних детей, игре сразу придет полный over. Кстати, возможны междоусобицы, переходящие в гражданские войны, так что жизненно необходимо следить за лояльностью своих верных генералов, осыпать их землями, титулами и порой даже женить на невостребованных дочерях. Военачальники обзавелись несколькими атрибутами и корчат из себя незнамо что с уклоном в RPG,

В каком глазу у меня рябит? А вот и нет, у меня рябит в обоих глазах





Дорогой сосед, а не поженить ли нам наших отпрысков?

стоит назначить их губернаторами – так высокий показатель Dread сведет к минимуму вероятность бунта, а развитый скилл Acumen обеспечит повышенный доход в провинции. Естественно, есть и чисто боевые показатели, на которые нужно смотреть, прежде чем вступить в сражение.

К слову, если действовать грамотно и создавать количественный и качественный перевес над противником еще до битвы, то вполне можно удовлетвориться автоподсчетом. Без этого никуда, приходится идти на лишние потери, чтобы избавиться от рутины постоянных мелких стычек. Получится обычная глобальная походовая стратегия, и даже в таком варианте MTW весьма интересна. Но что делать, если доверять железным мозгам никак нельзя, если талант полководца рвется наружу, если сил мало, а враг силен?

Пространство:

нельзя сражаться в горах так же, как ты сражаешься на равнине. Оцени все, что находится вокруг тебя, и избери наилучший способ борьбы.
Пауло Коэльо. Книга воина света

Выход один – выводить полки на бой собственноручно. Тем более что система управления усовершенствована, теперь куда проще орудовать группами из нескольких отрядов, просто задавая им одно из стандартных построений типа "конница налево, пехота направо". Исчерпывающе полное контекстное меню без проволОчек донесет до ваших подчиненных волю командира, а довольные бойцы отрапортуют, что они счастливы быть надежно прикрытыми с флангов, обутыми-одетыми, сытыми и живыми. Ну а дальше все привычно: найти врага в тумане или под дождем, поймать его конницу на копья, разметать лучников ударом своей кавалерии, смять фланг пехотного строя, обратить в бегство, прикончить пленных (в отличие от Shogun, где самураи умирали на поле боя, здесь враги частенько сдаются). По-прежнему важно правильно использовать рельеф, чем довольно грамотно пользуются управляемые AI вояки. Лезут на высотки, прячутся в лесах и за холмами, умело отступают и лихо контратакуют. Выбить их из "речной" провинции, штурмуя мост, весьма и весьма непросто, а отлично выступающее на бескрайних африканских пустынях египетское войско бессмысленно выглядит в заснеженных ущельях Альп. При желании можно устраивать просто-таки эпические битвы с привлечением союзников, но, чтобы собрать армию, измеряющуюся тысячами, нужен уже стратегический талант.

Стратегия:

лучший воин тот, кто умеет предвидеть и подготовить ход сражения.
Пауло Коэльо. Книга воина света

Эта часть игры изменилась менее всего. Для тех, кто с нами недавно, вкратце опишу суть происходящего. Перед нами лежащая на столе и разбитая на десятки провинций карта Европы. По ней передвигаются фишки: армии, корабли, эмиссары и прочие. Встреча на одной территории армий разной ориентации ведет к эскалации насилия и появлению возможности проверить, сколько юнитов на карте выдержит компьютер игрока, прежде чем запросит пощады и наложит в своп? Все остальное время противоборствующие стороны заняты всесторонней подготовкой этого момента. Чисто сельскохозяйственные (читай – бесполезные) провинции исправно платят налоги. Ценные земли, осчастливленные месторождениями полезных ископаемых, приносят добавочный доход и производят специализированные войска. Из возводимых построек выделить особо стоит разве что замок – его усовершенствование видно как на стратегической карте, так и в тактическом режиме, при штурме. К слову, если забыли взять с собой осадные орудия – можно постучать в ворота рукоятями мечей, рано или поздно откроют. К сожалению, управлять глобальными делами не совсем удобно, особенно это проявляется на поздних стадиях игры, слишком много информации приходится держать в уме. Но разве может это мелкое неудобство стать препятствием для большой и чистой любви?

Распорядок дня

Встать пораньше. Исполнить последовательность простых правил: руки – мылом, зубы – после еды, Quick Battle. Опоздать на работу. Обеденный перерыв заменить на Historical Campaign. После легкого ужина с головой нырнуть в пучину стратегического режима. Путаться в многообразии фишек, рассекать камерой тумэн над трехмерными холмами и учить географию Европы по игровой карте. Как, уже утро? Виски сверлит настойчивое желание удалиться от мира в благоустроенную пещеру на неопределенный срок в компании с верным персональным вычислителем и Medieval: Total War. Останавливает лишь то, что, существуй такая пещера, там было бы уже не протолкнуться от людей с похожими симптомами. Addicted. Спасибо, доктор, но помощь опоздала. Попробуйте сами – первая доза бесплатно.

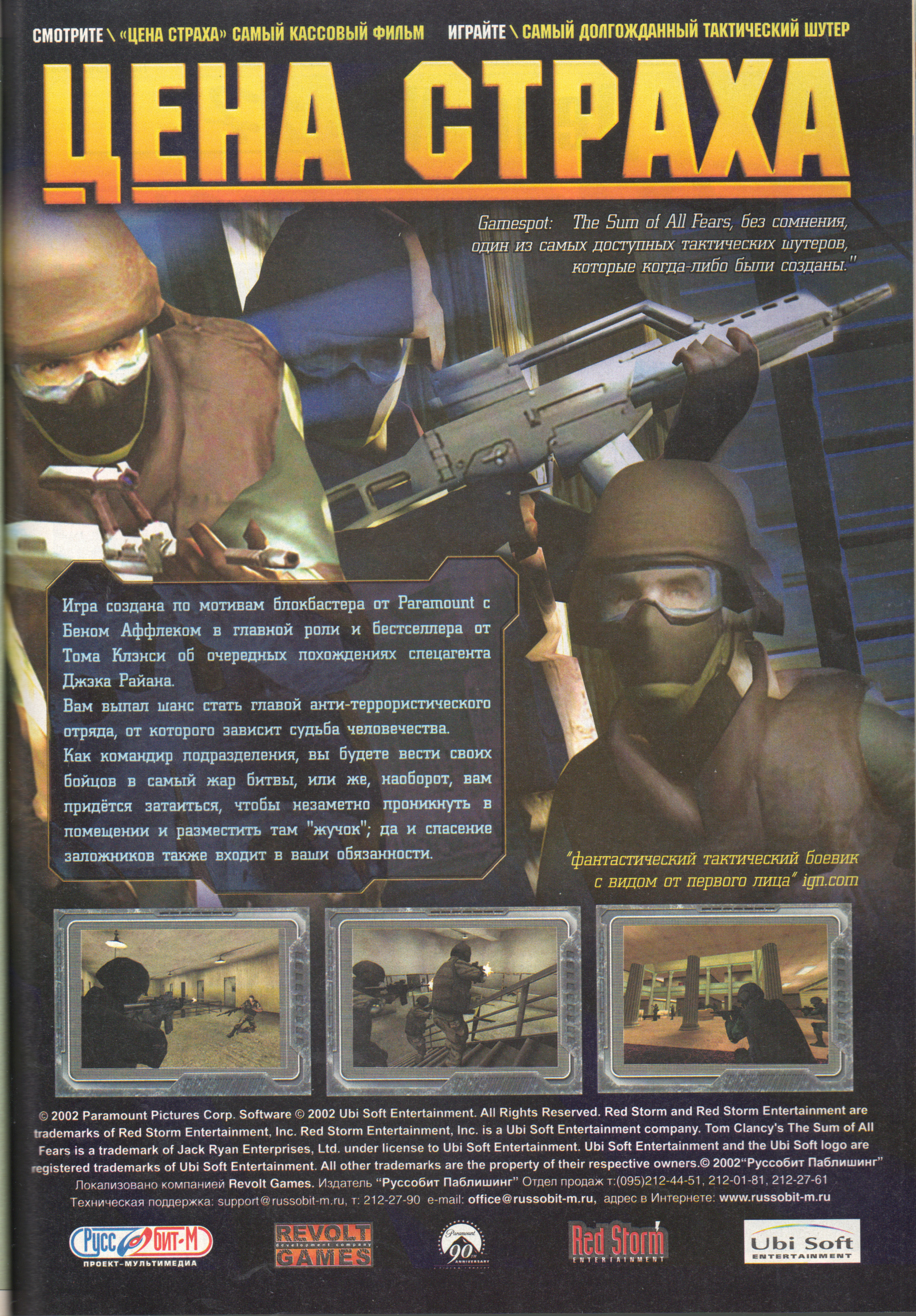
Не анализируй это

Вы критически хмыкнете в сторону игры и уроните веское "самоповтор"? Что ж, с этим тяжело спорить. Однако скажу еще раз – столь блистательную идею сложно испортить. Приестся она еще не успела, а исполнение по-прежнему на высоте, да и европейская тематика нам куда ближе и роднее даже без учета того, что в качестве одной из играбельных сторон присутствуют "дорогие россияне". Если попытаться расчленить MTW на компоненты, то окажется, что замки куда грамотнее реализованы в Stronghold, а морские сражения – в Age of Sail; что экономическая часть в подметки не годится Europa Universalis, а по непревзойденной тактической составляющей скоро промаршируют легионы из Praetorians; что графика уступает любой произвольно выдернутой из новейшей игровой истории 3D RTS. Но дело в том, что именно соединение этих компонентов воедино дает на выходе шедевр. Анализ здесь бессилен.

P.S. Музыка Medieval... За синтезатором снова Джефф ван Дайк (Jeff van Dyke), и похоже на то, что престижную награду BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) он, лауреат года 2001, решил никому не отдавать и на этот раз. Только ради музыки необходимо сыграть за каждую фракцию. Как уже говорилось выше – первая доза бесплатно.

Прогулки верхом по живописным развалинам




СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ
ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР
ЦЕНА СТРАХА
Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."
Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Клэнси об очередных похождениях спецагента Джэка Райана.
Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества.
Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещении и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.
"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com
© 2002 Paramount Pictures Corp. Software © 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. Tom Clancy's The Sum of All Fears is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners.© 2002"Руссобит Паблишинг"
Локализовано компанией Revolt Games. Издатель "Руссобит Паблишинг" Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: office@russobit-m.ru, адрес в Интернете: www.russobit-m.ru
Русс бит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
REVOLT development company GAMES
Paramount 90th ANNIVERSARY
Red Storm ENTERTAINMENT
Ubi Soft ENTERTAINMENT

Расследования Особого Отдела

Павел Шумилов

Дело № 17
Европа в огне

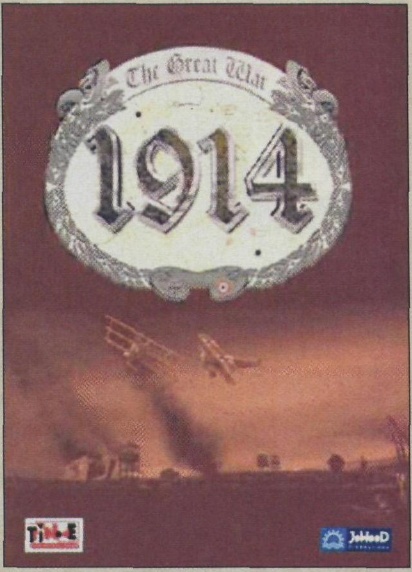
1914 – The Great War

Издатель	JoWooD Productions Software AG http://www.jowood.com
Разработчик	TriNodE Entertainment GmbH http://www.trinode.de
Жанр	TBS
Требуется	Pentium-III 600, 64 MB RAM, 3D (32 MB)
Рекомендуется	Pentium-IV 1000, 256 MB RAM, 3D (64 MB)
Сайт игры	http://www.1914-online.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2609.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■
Графика ■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■■
Оригинальность ■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■

Рейтинг 6.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Это не мир, а перемирие лет на двадцать.

Фердинанд Фош, главнокомандующий войсками Антанты, после заключения сторонами в 1919 году Версальского мира

Если бы у старательных немцев из TriNodE Entertainment показатель Luck оказался чуточку повыше, обзор "1914 – The Great War" мог бы оказаться уже в сентябрьском "Навигаторе". Однако далеко не каждому проекту, имевшему наглость появиться на свет в тот момент, когда номер уже практически выведен на пленки, оказывается такая честь. Чтобы игру сочли достойной, нужно нечто более значительное, нежели необычный антураж или непривычное даже для закаленного пиар-лозунгами журналистского слуха словосочетание "трехмерная походовая стратегия". Нужна экстраординарность, если хотите. Но чего нет – того нет. Поэтому командировку во временной отрезок с 1914 по 1918 год было решено немного продлить.

В течение всего вояжа по полям сражений Западной Европы в голове вашего специального корреспондента роились весьма и весьма крамольные мысли. К примеру, отдать львиную долю выделенного в журнале места под рассказ о ходе этой войны, поведать о сражениях на рубежах рек Марна и Сомма, о Вердене и Танненберге, Капоретто и Витторио-Венето... Или провести сравнительный анализ характеристик танков той эпохи, причем обязательно с фотографиями фигурантов. Или вкратце пересказать содержание интереснейшего дневника летчика-аса Манфреда фон Рихтгофена, более известного как "Красный барон". В общем, о самой игре много говорить не хотелось.

Стойкие оловянные

Какой смысл растекаться мыслью по древу, если суть проекта выражается единственным словом "солдатики"? Вот только вместо подушечно-мебельного "ландшафта" – выполненные из полигонов честные трехмерные пригорки, расширяющие кругозор взобравшихся на вершину. Вместо кубиков и спичечных коробков – эстетично обтянутые красочными текстурами здания, за которыми, сами понимаете, так удобно прятаться от свинцовых шмелей. Вместо набора "Матросы Октября" (в подстольном возрасте всерьез полагал, что "Октябрь" – это корабль, покинутый ими ради святого дела революции) и комплекта железных танкеток, обязательного для каждого уважающего себя пацана, – модели, не чурающиеся крупных планов. Пехота марширует, орудийные расчеты суетятся возле пушек, танки покачивают стволами, а самолеты в процессе бомбометания не нужно держать за хвост – мечта, да и только. Для пущей аутентичности рекомендуется выключить анимацию, и, о чудо, вот они – "солдатики" полигонального сегодня и виртуального завтра.

Правила привычны. Ходить – строго в порядке живой очереди, стрелять – только в зоне досягаемости, промахнуться невозможно, damage фиксированный. Никаких новомодных штучек вроде ползания и приседаний, вероятности попадания или альтернативных режимов стрельбы. Винтовки – пехоте, гранаты – штурмовикам, мир – народам, дитЯм – мороженое, бабе – цветы. Впрочем, есть одно кардинальное отличие от забав босоногого детства. Подчиненные в боях набираются опыта, в том числе – даже за простое перемещение по полю. Интересно, это недочет или ноу-хау? Из ветеранов можно сколотить гвардейский резерв, таскать за собой из миссии в миссию, прятать в тылу, поить шнапсом и угощать трофейными сигаретами, а можно положить всех при штурме одного укрепрайона. Попасть под массированную раздачу может любой отряд, достаточно хорошего залпа артиллерии, перекрестного пулеметного огня или



опрометчивого рывка в объятия превосходящих сил противника. Ветераны и салаги мрут одинаково легко. Суровая правда жизни.

Исторический материализм

Обещанная разработчиками историческая подоплека в игре присутствует. Правда, отдельные западные (что совсем уж удивительно – вещающие в онлайн на языке Гете, Шиллера и Феллера) рецензенты просто поражают своей... незамутненностью, что ли. Встреченная в тексте фраза "в игре две кампании – за немцев и американцев" вогнала меня в священный трепет. Остро захотелось в Германию, посмотреть, где растят таких талантливых людей. Впрочем, при нынешнем положении вещей ничуть не удивлюсь, если лет эдак через десять Штатам будут приписывать победу над Наполеоном и свержение монголо-татарского ига на Руси.

Но вернемся к правде жизни. "Историзм" в "1914 – The Great War" сродни Sudden Strike, всерьез относиться к игре в этом плане не стоит. Тем не менее, брифинги весьма любопытны, если их не пропускать, можно узнать много интересного о ходе всей войны и отдельных сражений. В наличии и секретные разработки сторон: так французы богаты уникальной желдорпушкой, с немецкой же стороны в роли guest star выступает "Большая Берта". Конечно, смоделирована она весьма условно (реальное орудие имело ствол длиной 34 метра и стреляло на расстояние 131 километр, при этом максимальная высота подъема снаряда составляла 40 километров). Разнообразие – один из крючков, на которые игра пытается поймать пользователя, интерес к кампаниям поддерживается еще и регулярно появляющимися новыми юнитами. Под конец можно даже слегка запутаться.

Нажми на кнопку

Впрочем, интерфейс весьма удобен, ненавязчив и при желании может быть изгнан с глаз долой, оставив нам лишь пиктограммы. Хотя сильно не хватает некоторых принятых в высшем свете мелочей вроде объединения нескольких отрядов в стек для залпа по определенному противнику или возможности задать отряду место назначения по карте. Налицо явное проявление "синдрома Diablo", при управлении прилличных размеров армией щелкать мышкой сильно надоедает. Присутствуют и другие мелкие, но исправно отравляющие жизнь недочеты. Чувствуется дурное влияние проблем с деньгами, терзавших разработчиков на этапе завершения игры. Не то, что бы она выглядела недоделанной, но точечная обработка напильником не помешает. Выловить баги, прикрутить hot seat, разобраться с прочими странностями...

Не понимаю

А странностей хватает. Собственно, переход войск из миссии в миссию просто не вписывается в концепцию игры – сомневаюсь, что перекидываемому с одного участка фронта на другой офицеру позволят таскать за собой личную "дикую дивизию". Огорчает полное отсутствие штыкового боя (и это в игре про первую мировую!). Забавно выглядят стреляющие по врагам инженеры, в руках у которых нет ничего, кроме лопат, и тягачи, при перевозке пушек появляющиеся из воздуха. Колючепроволочные заграждения и орудия за милую душу расстреливаются из винтовок, причем последние при этом еще и взрываются, озаряя окрестности фейерверком. Что может взорваться в полевом орудии, если по нему выстрелить из винтовки, и почему в пытливые немецкие умы не закралась идея о возможности отстрела только обслуживающего персонала, наверняка ведь играли в родственный по духу Sudden Strike? Почему пулеметы, минометы и легкая артиллерия преспокойно обходятся без услуг снабженцев, а более серьезные пушки требуют наличия неподалеку грузовика со снарядами? Или вот санитарная машина – занятно выглядит ее способность полностью исцелить потрепанный юнит прямо на поле боя, особенно в свете "бессмертной" комбинации, раскусить которую ИИ не в состоянии. Один отряд, прижавшийся к "лечилке", легко одерживает верх над несколькими противниками. Компьютер, похоже, чтит "Красный Крест" и в санитаров не стреляет принципиально.


На границе тучи ходят хмуро... Край суровый тишиной объят...


Не страшны дурные вести – мы в ответ бежим на месте


Концепция интерфейсного минимализма


Секретная технология начала XX века – живая карта театра военных действий

Банановые мозги

Искусственный интеллект совершенно не впечатляет. Мягко говоря, неадекватен. С одной стороны, тупит не по-детски, выкатывая пушки на передовую, поближе к пехоте противника, и словно специально собирает войска в кучу – ведь так их намного удобнее накрывать артогнем. Порой бывает очень весело, когда ведомые компьютером воины для поддержания жизненного тонуса занимаются бегом на месте, упершись лбами в препятствие. С другой стороны, оппонент способен грамотно расставить свою дальнобойную артиллерию в аккурат за пределом досягаемости когтей игрока и вообще не прочь насовсем лишить здоровья проходящий мимо элитный отряд. Однако квалифицированному игроку ИИ не сможет создать проблем больше, чем тот создает себе сам. Комп играет "вторым номером" и на победу особо не претендует.

Место под солнцем

А на что претендует сама игра? Проект, одной ногой стоящий в суровом варгеймерском вчера, а другой старательно нащупывающий зыбкую почву завтрашнего дня и любви народной, да так и застывший в неустойчивой позе Колосса Родосского – ни нашим, ни вашим. Слишком прост и не серьезен для первых, вторых же отпугивает неудобством управления, общей шероховатостью и внешним видом. О да, графика в целом неплоха, но взгляните на взятые с официального сайта рекомендуемые системные требования и ужаснитесь. На меньшее не соглашается, начинает тормозить. К слову, близкая по концепции игра S.W.I.N.E., причем идущая в реальном времени, выглядит куда приятнее и двигается шустрее, а уж про "Демиургов" и вспоминать не стоит. Это вообще из другой галактики.

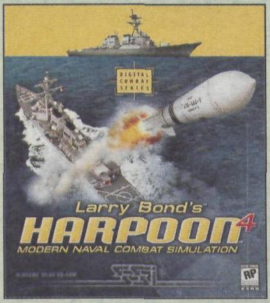
Поймите меня правильно. Лично мне эта игра весьма интересна одним только антуражем, и ради удовольствия погонять по полям немцев в характерных шипастых касках или шмальнуть по Парижу из "Большой Берты" я готов простить ей многое. Но рекомендовать "1914 – The Great War" всем и каждому язык не поворачивается. Вокруг слишком много игр, достойных вашего внимания в куда большей степени.

АКАДЕМИЯ ГЕНЕРАЛЬНОГО ШТАБА

Владимир ВЕСЕЛОВ

Энциклопедия Стратега

В предыдущих выпусках нашей энциклопедии мы разбирались с пространством и временем. Выясняли, где мы двигаем и как мы двигаем. Ну а теперь пора выяснить, что мы двигаем. То есть поговорить о юнитах. Юниты в варгеймах как-то даже неудобно так называть. Больше подходят чисто военные термины: "часть", "подразделение", "соединение". Тем более что в некоторых варгеймах есть возможность дробить юниты на нечто более мелкое или объединять их во что-то более крупное. Так что для начала надо бы определиться с терминологией.



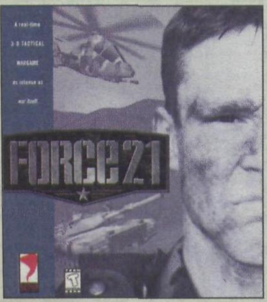
Эти непохожие юниты

Объект действия

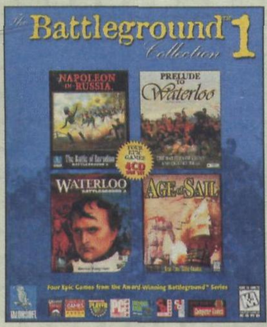
В отечественной военной мысли принято за основу брать воинскую часть. Это полк, бригада, в некоторых случаях отдельный (т.е. не входящий в состав полка или бригады) батальон. То, из чего состоит часть (батальоны, роты, взводы), называется подразделениями. Ну а то, во что объединяются части (дивизии, корпуса), именуется соединениями. Наконец, ещё более крупные воинские формирования (армии, фронты, группы армий) принято называть объединениями. Как видите, система достаточно простая и понятная, ее и будем придерживаться.

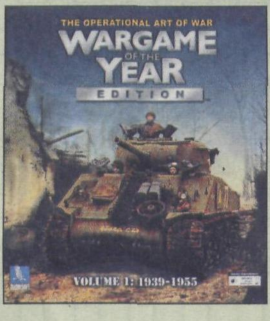


В принципе, в варгеймах юнит может быть чем угодно, от взвода до армии, однако разработчики стараются при этом придерживаться принципа однородности.



Возьмем для примера танковую дивизию. Кроме танковых полков, она имеет в своем составе и мотострелковые, и артиллерийские (как самоходную артиллерию, так и не самоходную), и много чего еще. Используются эти части дивизии по-разному, для прорыва обороны противника применяют танки, для закрепления успеха - пехоту, для подавления изолированных очагов сопротивления - артиллерию. Если один ход в игре продолжается несколько часов, то отдельные части дивизии должны иметь возможность действовать самостоятельно – ведь вполне возможно, что на этом ходу вам придется использовать исключительно танки, а на следующем только пехоту. Если же сделать дивизию одним юнитом, придется дать ему возможность на одном и том же ходу обстрелять неприятеля с закрытых позиций, атаковать его танками и закрепиться на достигнутых рубежах пехотой. Кроме того, дивизии могут иметь в своем составе приданные части, так что сила одной дивизии может значительно превосходить силу другой.





С полком дело обстоит почти так же: скажем, пехотный полк тоже может иметь в своем составе танки, артиллерию и приданные подразделения. А вот батальон практически однороден. Конечно, в танковый батальон входят не одни только танки, но с некоторой долей условности можно рассматривать его как чисто танковое подразделение. Т.е. сила батальона зависит от числа имеющихся в нем машин, ну а потери исчисляются количеством уничтоженных противником танков.

Впрочем, все сказанное вовсе не догма. Есть варгеймы, в которых вы командуете исключительно корпусами и армиями (например, описанный в прошлом номере нашего журнала Strategic Command), а есть и такие, где в одних сценариях под вашим началом находятся роты и батальоны, а в других полки и дивизии (как в Operation Art of War). Более того, бывает и так, что в одном и том же сценарии какой-то юнит будет батальоном, а какой-то дивизией. Однако принцип однородности применим и тут.
В Strategic Command увеличены масштабы времени и пространства – один ход там занимает несколько дней, а один гекс - почти сотню километров. В таком варианте действительно можно рассматривать корпус или армию как единое целое.

Переменный масштаб юнитов имеется в Operation Art of War. В большинстве сценариев юнит там является батальоном, а то и ротой, но в сценарии, посвященном разгрому Франции в 1940-м году, речь идет исключительно о дивизиях. А вот в сценарии о сражениях в Италии в 1943-м году масштаб юнитов переменный, от батальона до дивизии. В чем же тут дело? А в том, что во время блицкрига на Западном фронте немецкие дивизии были почти однородны: в пехотных не было танков, а в танковых было мало пехоты. Кроме того, сам ход боевых действий (союзники драпали, а немцы их преследовали) позволял использовать танковые дивизии как единое целое. Вот и получается, что в этом сценарии нет нужды применять более мелкий масштаб юнитов.

Что касается итальянского сценария, то там соотношение сил было таково, что на один немецкий батальон приходился полк, а то и дивизия союзников. Да и боевая ценность немецкого батальона была примерно равна английской или американской дивизии. Так что пришлось тут



ввести такой странный переменный масштаб.

Штабы на колесах

Эти длинные и нудные рассуждения понадобились мне для того, чтобы подвести вас к простой мысли – в начале каждого сценария нужно разобраться, чем же именно вы командуете. Прежде чем начать двигать юниты, посмотрите, что каждый из них представляет собой, какова его сила, в чем его слабость, наконец, что очень важно, в состав какой части, соединения или объединения он входит организационно. Почему же это важно? Какая разница, танковый ли это батальон Шестой Панцергренадерской дивизии или же дивизии СС "Мертвая голова"? А все дело в том, что они находятся в сферах влияния разных HQ.



Фридрих Великий

На первый взгляд, HQ (Head Quarter, штаб-квартира) - это просто юнит, очень слабый, как правило, малоподвижный. Начинающие игроки частенько не обращают на него внимания, за что бывают тут же жестоко наказаны. Дело в том, что HQ занимается снабжением войск.

В древности войска снабжались всем необходимым за счет неприятеля или населения покоренных стран. Это было весьма экономно, но не очень эффективно. Например, во время скифского похода Дария скифы применили тактику выжженной земли, уничтожая на пути движения персов все запасы продовольствия и фуража. Персам пришлось доставлять припасы издалека, коммуникации их оказались сильно растянутыми, так что скифы имели прекрасную возможность постоянно перехватывать обозы. Пришлось Дарию сворачивать кампанию и отступать.

Ко времени Фридриха Великого сформировалась так называемая магазинная система снабжения. Все необходимые для армии припасы сосредоточивались в магазинах (в данном случае, это не место, где торгуют, а место, где собирают и распределяют), а оттуда, по мере надобности, доставлялись войскам. Магазины располагались в хорошо укрепленных местах и на расстоянии двух-трех дневных переходов от действующей армии, чтобы избежать их захвата неприятелем при перемене военного счастья. Система оказалась удобной и эффективной, так что с некоторыми изменениями и дополнениями сохранилась до наших дней.



Бойцы дивизии СС "Мертвая голова"

HQ в варгеймах является неким аналогом такого магазина прошлого. Только не следует думать, что все припасы сначала доставляются в штаб-квартиру, а оттуда разводятся по частям и подразделениям. Горючее, снаряжение и продовольствие могут доставляться и непосредственно из глубокого тыла в войска, HQ же занимается распределением - один эшелон или автоколонну сюда, другой туда.

Но выполнять свою работу эффективно HQ может, только если она не оторвалась от своих частей (или части от нее). Поэтому в варгеймах применена система сферы влияния: если юнит находится в сфере влияния штаб-квартиры, он получает снабжение, если вышел из нее, не получает. Однако снабжение нужно не только распределять, но и получать, поэтому HQ не должна отрываться и от источников снабжения. Обычно это такие специальные гексы, но бывает, что в качестве источников выступают железные или простые дороги. Бывает и так, что одна HQ снабжается с другой, высшей (например, дивизионная с корпусной). Вот и получается, что для эффективного ведения боевых действий вам нужно расположить штаб-квартиру так, чтобы можно было и получать снабжение, и отправлять его в войска. Задача это совсем не простая, особенно если учитывать, что HQ снабжает исключительно подчиненные ей войска.

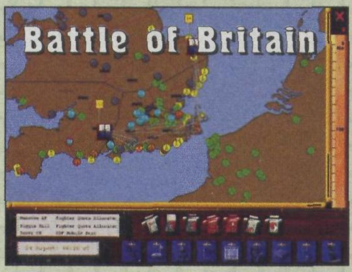
Улавливаете, в чем тут соль? Если это штаб-квартира Шестой Панцергренадерской дивизии, то снабжает она только батальоны и полки этой дивизии. Если же совсем рядом действует батальон дивизии СС "Мертвая голова", он получит шиш с маслом. Придется его выводить из боя и отводить к своей собственной HQ.

К вопросу о снабжении мы еще вернемся, там я и расскажу, какие еще есть системы, какие подводные камни подстерегают тут начинающих варгеймеров. Сейчас же вы должны уяснить главное: хотя вы и можете использовать подразделения одной части где и как угодно, лучше все же не разбрасывать их по разным участкам фронта, а использовать на одном направлении.

Действуем штыком и прикладом

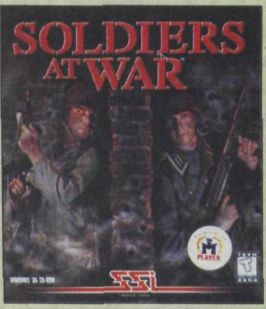
Теперь, наконец, настала пора обратить внимание и на то, с чего неопытные варгеймеры начинают знакомство с юнитами: а какой, собственно говоря, это батальон (полк, дивизия)? Танковый, кавалерийский, а может, это и вовсе римская манипула. Только не думайте, что я сейчас начну вас учить, как нужно использовать танки, как кавалерию, а как пехоту – об этом мы поговорим, но позднее. А сейчас речь пойдет о характеристиках юнитов.

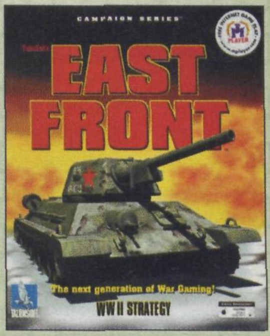
На первый взгляд, тут все просто – каждый юнит имеет силу атаки и обороны, уровень запасов и уровень морали. На деле же все очень сложно, прежде всего, потому, что юниты-то в варгеймах составные. В редких случаях юнит представляет собой один танк или бронемашину и почти никогда одного человека. Поэтому самой главной характеристикой юнитов в варгеймах является их комплектность. Т.е. советская танковая рота, к примеру, обычно состоит из десяти танков. Именно на это количест-

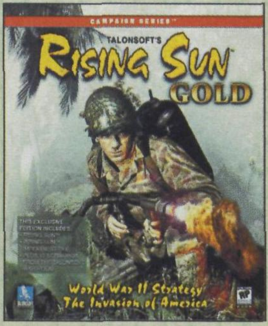


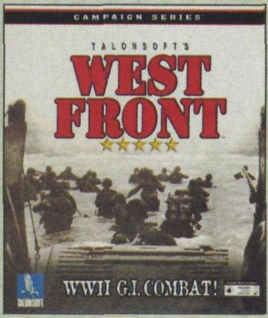
во и рассчитана сила атаки и обороны роты. Если же часть танков будет повреждена или уничтожена, сила соответственно уменьшится. Однако только в самых примитивных варгеймах сила атаки роты является просто суммой сил входящих в нее машин. Обычно к этому прибавляется некая величина, потому как это не просто десять танков, а именно рота. Величина эта непостоянная (зависит от выучки войск, морали и других факторов), и уменьшается она быстрее, чем уменьшается количество танков в роте. Так что количество единиц бронетехники или бойцов в юните хотя и похоже на привычные хитпойнты, но не тождественно им.

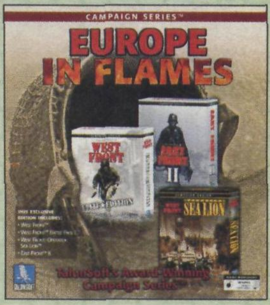
Но и это еще не все, говоря о силе атаки или обороны, нужно учитывать, на кого направлена атака и против кого идет оборона. Атака танками танков это одно,

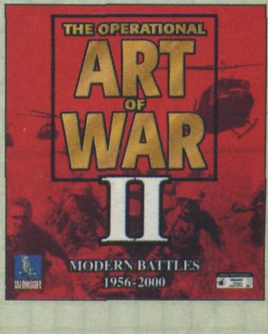


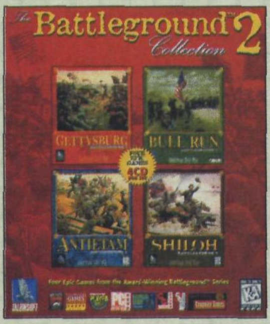


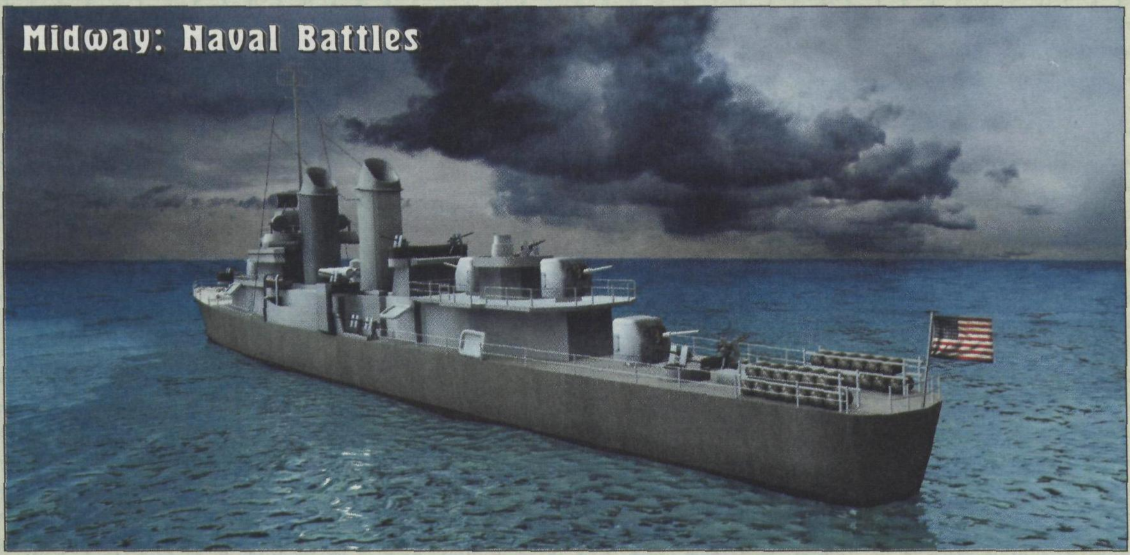


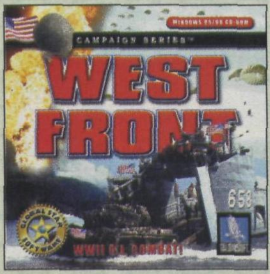




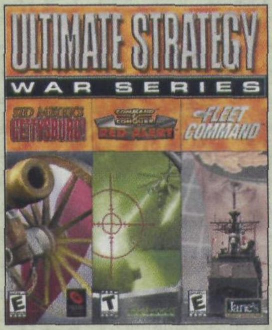





Midway: Naval Battles



танками пехоты другое, а танками артиллерии совсем третье. Наконец, учитывать нужно и то, *в каком режиме находятся* атакованные войска (в походном или боевом, а может, они и вовсе окопались), совершали ли они до этого какие-то действия, каков уровень их снабжения. Наконец, и местность, на которой идет атака-оборона, может вносить свои коррективы. Вот и получается, если сила атаки подразделения 100, а сила обороны противостоящего ему подразделения 25, это вовсе не означает, что первое обязательно разобьет второе.



Чтобы учитывать все эти обстоятельства, в варгеймах применяется система модификаторов. Грубо говоря, это положительные и отрицательные бонусы, которые добавляются к базовой силе атаки или обороны. Например, если подразделение находится в походном строю, его оборона вдвое меньше, чем в боевом. *Ну а если подразделение* было переведено в боевой порядок из походного на данном ходу, его сила уменьшается на четверть.



Модификаторов разработано великое множество, в наиболее продвинутых варгеймах может даже учитываться, к какой нации относятся данные войска, т.е. *сила атаки итальянского батальона* может составлять половину, а то и четверть силы атаки немецкого. И все эти модификаторы варгеймеру нужно учитывать. Конечно, не обязательно заучивать наизусть все эти половинки и четвертушки, но нужно хотя бы четко представлять, при каких условиях какие подразделения будут действовать лучше, а при каких хуже.

Облико морале

Как-то даже странно, что в варгеймах очень много внимания уделяется такой почти абстрактной вещи, как мораль. Впрочем, это не совсем мораль, тут бы нужно говорить о силе духа, воле к борьбе, фанатизме, наконец. Однако термин устоялся, так что придется его использовать.

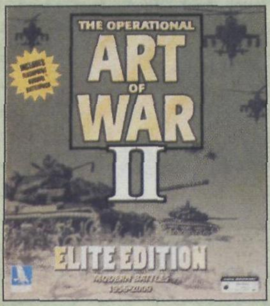
Итак, мораль показывает, *о чем больше думают ваши воины*: о том, как бы врага победить, или о том, как бы самим уцелеть. Понятно, что при высокой морали большинство думает о первом, ну а при низкой - о втором. Задачей полководца является поддержание высокой морали своих войск, дело это совсем не простое (иногда даже более сложное, чем *разбить неприятеля*). Колебание морали зависит от слишком многих факторов. Скажем, попал батальон еще до прибытия на фронт под бомбежку - мораль упала. Погоняли вы его вдоль фронта с одного участка на другой безо всякой видимой цели - упала еще больше. Пропустил он сквозь себя бегущие разгромленные войска, мораль и вовсе к нулю приблизилась. Вот и может так случиться, что еще до начала сражения боеспособность войск упадет до минимума.



Конечно, в варгеймах учитываются далеко не все факторы. Чаще всего мораль меняется только в процессе боевых действий: победили - выросла, потерпели поражение - упала. Однако в продвинутых варгеймах может учитываться многое, вплоть до личности командующего войсками (*не вас, а неких виртуальных* командиров).

Учитывается мораль тоже по-разному: иногда она просто выступает модификатором к силе атаки и обороны, иногда подразделения с низкой моралью менее стойки и более склонны к отступлению. Бывают и композитные системы, сочетающие оба подхода.


G.I. Combat



Продолжение следует

В следующем выпуске нашей энциклопедии мы продолжим разговор о юнитах. Там я, наконец, поведаю вам, зачем нужны разные рода войск, как их правильно использовать. Но, самое главное, там будет рассказано о вспомогательных юнитах, на которые неопытные игроки, как правило, не обращают внимания. Между тем именно *правильное использование этих* не боевых подразделений во многих случаях предопределяет победу или поражение.

Дмитрий Роммель aka Rommel

Тайны Азерота:
Easter Eggs третьего "Варкрафта", часть II

"Опять пойдет речь о гидралисках в WC3. Ну видел я их, видел! Надоело!" - подумает читатель, взглянув на заголовок статьи. И будет не прав! Гидралиски - это, конечно же, хорошо, да и зерглинги с морпехами не хуже, только вот разговор пойдет сейчас не о них. Как насчет высших эльфов или одержимых орков? "Ну и этих я видел... В сингле..." Нет, уважаемый читатель, вы еще далеко не все видели...

Краснокожие братья



"Демонические" версии обычных орков. Крайние справа – Warlock и Warlord

Как известно, орки в третьей части саги свернули с торной дорожки, ведущей в услужение демонам Пылающего Легиона, и стали вести мирный (относительно) образ жизни. Тем не менее, проклятье Маннороха (кто играл, тот поймет, а прочим кратко объясним: Маннорох – это такой толстый и очень злой демон) все же заставило кое-кого из зеленокожей братии (конкретно – клан Черного Камня) вернуться на службу к рогатым и красным сослуживцам Дьяблы. То ли от повышенной злобности, то ли для пущего отличия от своих сородичей, эти орки приобрели ярко-красный цвет шкуры. Для чего я так все это расписываю? Все очень просто: согласно информации, найденной в mpq-архивах WC3, *эти красно(к,р)ожие молодцы должны* были играть роль базовых юнитов Пылающего Легиона (когда тот еще входил в список играбельных рас). Кое-какие остатки былого величия красных орков можно узреть в паре миссий (конкретно – пятой и последней) кампании за орков. Там встречаются "демонические" варианты Peon'а, Grunt'а, Kodo Beast и Raider'а, а также перекочевавший из WC1 Warlock. Еще один революционного *цвета орк (Blademaster) имеется в шес*той миссии за нежить. Наконец, в первой миссии людской кампании замечен Slave Master – красный орк верхом на коне (прямо Буденный). Вставлен он в эту миссию явно не к месту, на самом же деле Chaos Warlord (так его зовут в редакторе карт) сохранился еще с ранних времен альфа-версии WC3, где он играл роль самого "боевого" героя Орды. Позже на роль Warlord'а пришел Tauren Chieftain, а несчастный конный орк сначала перешел к Легиону, а потом и вовсе "выбыл из игры". Зато к нему имеется полный комплект очень смачной озвучки.



Ну просто Вольверин!

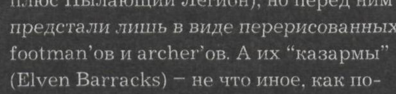
Но сей рассказ о красных орках будет неполным без упоминания еще одного героя. На нашем диске (а также на www.wc3campaigns.com) имеется великолепная утилитка – WorldEdit Enhancer. Помимо всего прочего, она позволяет указывать имя конкретного файла для смены графики юнита в Unit Editor'е. Так вот, достаточно изменить это имя (например, units\human\Peasant\Peasant в случае с крестьянином) на units\demon\ChaosOrcRange\ChaosOrcRange, и данный юнит обретет облик еще одного краснокожего молодца – см. прилагающуюся картинку. Просто красавец, не правда ли? У меня – стойкие ассоциации с Wolverine'ом из X-Men. Наверное, поэтому Blizzard эту модельку так глубоко и запихала – боялась проблем с копирайтами...

Памяти Элронда

Бывший принц, а ныне – матерый Death Knight Артас в свое время (3-5 миссии кампании за нежить) прославился тем, что почти полностью разорил Куэл-Талас, древнее княже*ство высших эльфов*. И невдомек ему было, что эти длинноухие красавчики в свое время чуть было не заняли роль играбельной расы (Blizzard действительно пару раз заявляла о шести расах, но в релизе увидели свет только четыре-пять известных плюс Пылающий Легион), но перед ним *предстали лишь в виде перерисованных* footman'ов и archer'ов. А их "казармы" (Elven Barracks) – не что иное, как попытка утилизации графики старой Human Mage Tower (была такая постройка в бета-версии WC3, однако Blizzard решили, что два магических здания на одну расу – это перебор). Зато эльфийских "боевых птичек" (Dragonhawk) разработчики одарили и уникальной моделькой, и оружием (красивым магическим копьем), и даже полным комплектом реплик. А уж симпатичная эльфийка Сильвана, командир рейнджеров, является единственной представительницей некогда существовавшего класса героев – Elven Ranger. В потрохах war3.mpq был найден скин "рядовой" героини этого класса. Вот он:



Mage Tower



Длинноухие обитатели лесов



Эльфийская рейнджерша. Одна раскраска тела чего стоит! А уж само тело...

Для экстракции данного файла нами использовался MPQView с вышеупомянутого www.wc3campaigns.com. Копию этой проги вы найдете у нас на диске.

Веселая вкуснятина



Еще пара остроухих красоток

Кое-какие бонусы приготовлены и для нежити на пару с ночными эльфами. В недрах war3.mpq по адресу Buildings\Undead\GargoyleSpire\GargoyleSpire находится моделька Gargoyle Spire – старого здания нежити, ранее необходимого для создания горгулий. А у ночных эльфов в WorldEdit присутствуют такие юниты, как Sentry и Warden. На самом деле, это переработанные юниты из альфа-варианта игры, ранее имевшие названия Sentinel



Gargoyle Spire

и Assassin. Первая должна была быть стартовым юнитом ближнего боя (позже была заменена на Huntress), а вторая – идейной копией своей тезки из Diablo II Expansion.



С помощь вышеупомянутого WorldEdit Enhancer можно размещать на своих картах Orc Juggernaut тяжелый корабль из WC2.



"Титаник" местного разлива

Наконец, в том же war3.mpq находится огромное количество неиспользованных иконок для различных спецспособностей. Остается лишь догадываться, для кого именно они были сделаны...

Вторая встреча с Тимми

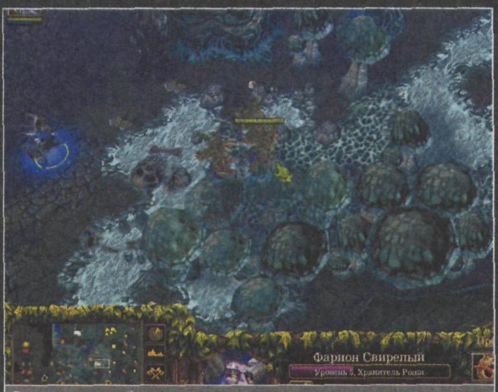


Эх, Тимми, как тебя жизнь скрутила!

Помните парнишку по имени Тимми, которого Артас (еще будучи благочестивым паладином) спас от гноллей в самой первой миссии людской кампании? Вы можете встретить его вторично – в пятой миссии той же кампании Тимми сидит в клетке, находящейся в центре города. Только вот он уже... как бы это сказать... в общем, он теперь стараниями местных некромансеров представляет собой обычного вурдалака. А еще у него за пазухой припрятан неплохой магический артефакт (это намек!).

The Largest Panda Ever

"Близзарды" очень любят панд. Настолько, что в том же WC3 они встречаются довольно часто: то на артефакте Manual of Health, то на рекламном плакате (не верите? Откройте "Нави" №7'2002 на 12-й странице. Панда притаилась справа, под жезлом некромансера). Даже



Энты из грибов... Мда...

шутили на первое апреля: вывесили новость о том, что будет раса под названием Pandaren – панды-самураи. Скетчи, валпаперы и скриншоты прилагались.

Одну (одного?) такую (такого?) панду можно встретить в пятой миссии эльфийской кампании. Приблизительно в центре первого подземелья есть пещера, вход в которую закрывает стена из гигантских грибов. Превратите их в энтов заклинанием Фьюриона Force of Nature (см. скриншот) и смело заходите. Да... Перед вами – The Largest Panda Ever. А ведь панда – это не только ценный мех, это ТТХ сверхтяжелого танка Pz VII Maus (знаменитого 200-тонного "Мышонка"). Зато и артефакт от такого чудовища останется достойный – ожерелье, дающее герою полный иммунитет к магии. Вот только полигонов на панду пожалели – это факт...



Первоапрельские скриншоты: толпы диких панд разрушают деревню мирных орков

Еще одна секретная концовка

Общеизвестно, что после завершения игры на сложности Hard игрок мог посмотреть секретный ролик с участием гидралисков, зерглингов, морпехов и орков-firebat'ов. Однако далеко не все после этого смотрели "обычные" титры, запускаемые из основного меню. А ведь стоило бы! На бодро марширующих героев игры начнут падать infernal-метеориты, а ближе к концу из пещеры огра вылезет стая гидралисков и добьет оставшихся...





А инферналы все падали и падали...



Для тех, кто в танке, – картинки пресловутых старкрафтовских юнитов. Любуйтесь...



Только у нас! Самый Большой Панда в мире! (Все внимание – на ТТХ)

В преддверии грядущего сезона

Об этом предлагаю сегодня и поговорить. О том, что нас ожидает и на что следует обратить повышенное внимание в "обвальные" пред- и пост- Рождественские периоды. Мало кому будет под силу пропустить через свой "хард" абсолютно весь игровой поток. Однако некоторые игры достойны внимания по определению.

Для "разогрева" предлагаю начать с интеллектуальных произведений, коими наш жанр, естественно, не обделен. Речь идет, конечно же, о менеджерах. В то время как все разработчики забыли о таком славном ответвлении управленческих игр, как менеджер конюшни Ф-1, приходится перебиваться командными видами спорта. Естественно, на первом (да и, по большому счету, единственном) месте – творения футбольной направленности. Ну, а самым главным среди "футболяк" считался, считается и будет считаться, естественно, Championship Manager 4. Появление игры намечено на размытый четвертый квартал сего года. Можно быть уверенным, что к Рождеству точно объявится. Не стоит также сомневаться в качестве произведения. Снова ввязывается в схватку с конкурентом бодрая ватага разработчиков из EA Sports. Их проект называется Total Club Manager 2003, и также должен появиться ближе к концу осени. Ну, а для разнообразия стоит обратить внимание на хоккейный менеджер под хорошо знакомым всем названием Eastside Hockey Manager: Franchise Edition, который теперь выходит под видом коммерческого продукта. Правда, от этой игры не стоит ожидать шикарной



В общем, лето, кажется, закончилось. С ним подходит к концу и пора вынужденного геймерского бездействия. Вы будете не согласны, дескать, какое там бездействие! Летом вышло достаточно хороших произведений, которые можно отнести к разряду долгоиграющих. Так-то оно так, однако, думаю, мало кто из вас будет спорить с тем, что конец осени – начало зимы (а именно это время неумолимо подступает) по количеству релизов не идет ни в какое сравнение с самым теплым в России временем года.

графики и изысканного интерфейса. Однако проработка статистики и геймплея ожидается очень хорошая.

Профессиональный американский спорт, как и сезон компьютерный, стартует осенью. В этот же период полным ходом идет розыгрыш европейских клубных футбольных первенств. И тут наступает время жатвы EA Sports. Обращаем ваше внимание на то, что американцы возвращают нам некоторое время назад подвергнутый всеобщей обструкции и изгнанный баскетбол. Причем NBA Live 2003 появится не зимой 2003 года, а прямо перед началом регулярного чемпионата NBA. Одновременно с другими, более массовыми сериями от EA Sports – NHL 2003 и FIFA Football 2003. Становится несколько страшно за судьбу самой темнокожей игры мира в борьбе со своими же, но куда более могучими, братьями. Впрочем, волноваться не стоит – победит сильнейший, и если NBA Live 2003 окажется действительно неплохой игрой, то хоккею и футболу придется немного потесниться, если же нет, то... мы рискуем окончательно потерять серию.

Сторонние разработчики (кстати, интересно повелось говорить – EA Sports и "сторонние" по отношению ко всем остальным разработчикам) тоже не дремлют. Окончательно оставив попытки хотя бы приблизиться к EA Sports в хоккейно-футбольно-баскетбольном отношении, они во всю задействуют "альтернативные" виды спорта. Под номером один среди таковых, как мне кажется, числится теннисный симулятор от Microids под названием Tennis Master Series 2003. Далее стоит обратить внимание на первый в истории компьютерных игр полноценный *симулятор волейбола* Volley World League, краткий обзор которого вы найдете на страницах этого "Нави". Ну, а у шахматистов выбор по-прежнему один – серия Chessmaster и новый ее представитель под кодовым названием 9000.

Обратимся, наконец, к самому сладкому – к многообразному и захватывающему гоночному жанру. Любой поклонник серии Need For Speed с замиранием сердца отсчитывает дни до выхода Hot Pursuit 2. Да, весьма интересно будет вернуться вместе с Electronic Arts туда, откуда они в свое время начинали путь к восхитительному Porsche Unleashed – к донельзя аркадному Hot Pursuit. Лучшие суперкары мира ждут вас, а самые рьяные копы уже забронировали места вдоль дороги. Немного непонятно, правда, какой после великолепно сбалансированного PU у разработчиков выйдет эта аркада. Будет ли в ней достаточное количество симуляторного духа для того, чтобы серьезные игроки не воротили от произведения нос? Покажет время.

А вот за судьбу TOCA Race Driver можно не беспокоиться. За последнее время в редакции побывало уже две демоверсии этого произведения. И они не только не разочаровали, демки задолго до выхода самого произведения заставляют говорить о нем только в превосходных степенях. Codemasters по-настоящему "разошлись", и очень многое в их новом проекте выполнено (впервые в жанре) на столь высоком уровне качества действительно в первый раз. А масштабы произведения и вовсе беспрецедентны. Возможно, лучший автосимулятор года. Хотя какое там "возможный" - лучшим и будет.

Небольшой загадкой маячит на горизонте проект от гениальных приставочников Konami - Moto-X. Гонки на самодельных байках по изуродованной третьей мировой войной поверхности земли. По остаткам больших мегаполисов. С использованием оружия. По идее, все это должно быть очень интересно. Однако никаких других фраз, кроме как "по идее" и "возможно" пока лучше не употреблять. Это темная лошадка осеннего периода.

Ну, а для любителей полетать Microsoft в очередной раз готовы предложить продолжение своей боевой серии Combat Flight Simulator. На этот раз под третьим номером. Гарантировано качество и эволюционное улучшения сильных сторон предыдущих игр серии при постепенном устранении недостатков, им присущих.

Лето закончилось. И пришла осень. Долой смог и жару, и большой привет золотым дням, дополнительно скрашенным многочисленными игровыми релизами!

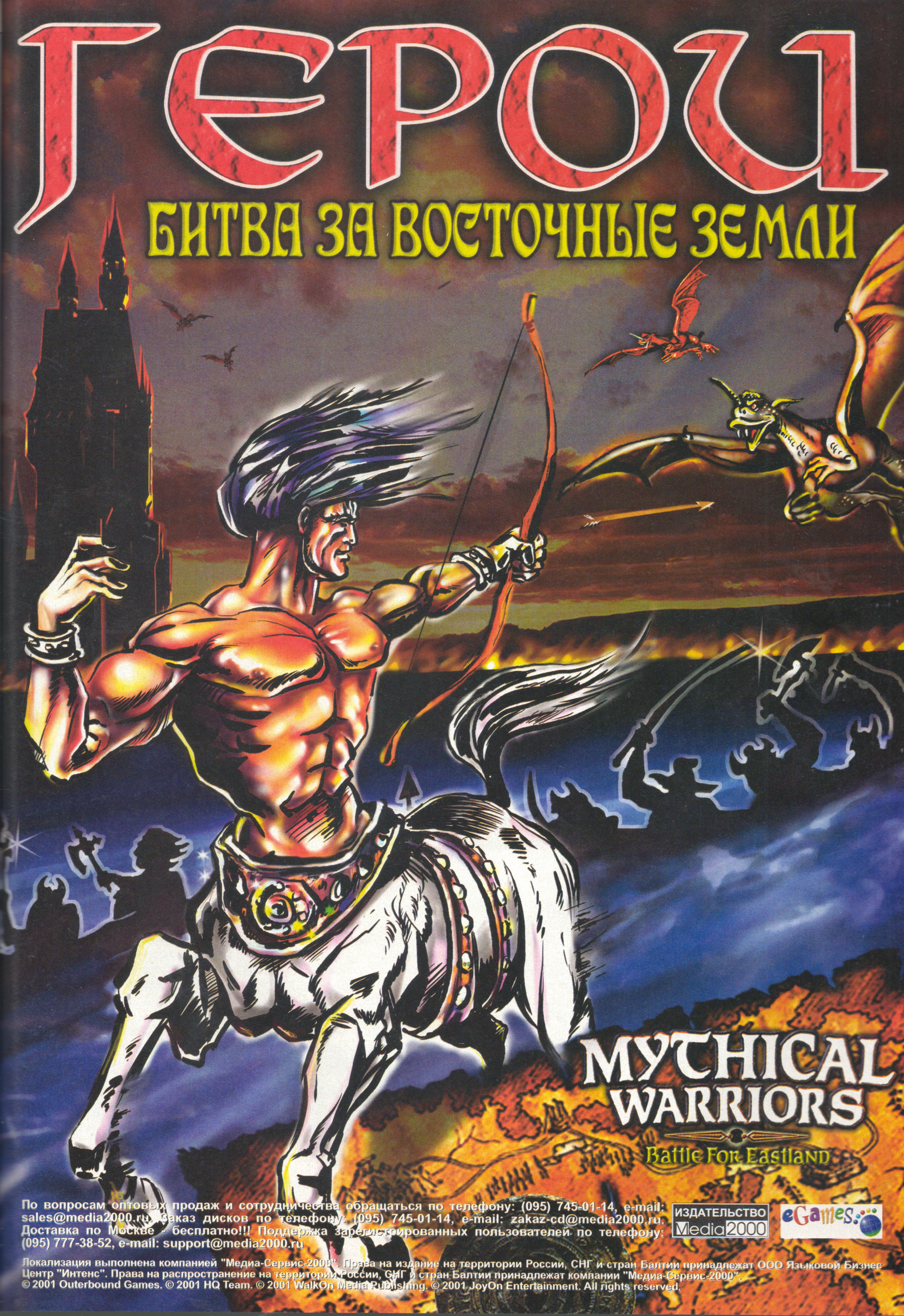
Леонтий Тютелев
tutelev@yandex.ru



Need For Speed Hot Pursuit 2



TOCA Race Driver



ГЕРОИ
БИТВА ЗА ВОСТОЧНЫЕ ЗЕМЛИ
MYTHICAL
WARRIORS
Battle For Eastland
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000
eGames
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2001 Outerbound Games. © 2001 HQ Team. © 2001 WalkOn Media Publishing. © 2001 JoyOn Entertainment. All rights reserved.

Antz Extreme Racing

Reckless Driver

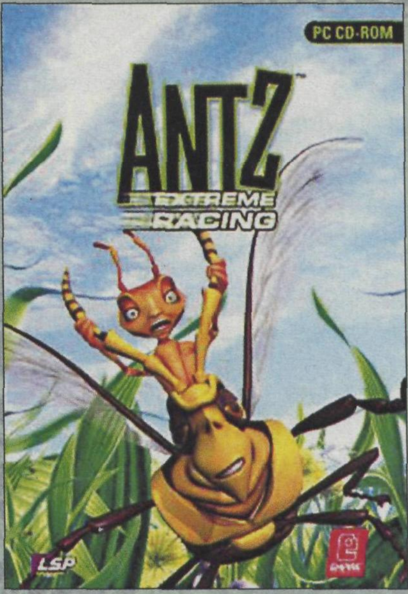
Филателисты, молчать!

Издатель	Empire Interactive http://www.empire.co.uk
Разработчик	LSP http://www.lspgames.com
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 766, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.empireinteractive.com/products/EIdisplayProducts.asp?prod=35
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2810.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.9

Время освоения: от 10 до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Внимание привлекло название одного из участников создания/распространения игры – команды под недвусмысленным названием LSP (французы, кстати). Чего уж греха таить – можно хоть сейчас проводить параллели с неким веществом под названием LSD. В нашей стране известного как "марка", "кислота", "бумага" или "квадрат".

Нечего сказать, отличное выдается начало...

С нетерпением ждем продолжения. Дайте хоть заставку.

Заставки не последовало...

Pre-party

Вместо этого заиграла очень спокойная, полуэтническая электроника. Какой-то шаман неспешно напевал ненавязчивую, но очень умиротворяющую мелодию. Становилось совсем интересно...

Меню представлено в модном нынче стиле. На фоне кадров из игры показаны пункты. Все бы ничего, да черт дернул присмотреться к маленьким машинкам, которые неслись по необычным зеленым трассам. И вот тут меня настигла самая настоящая измена и последующая заморочка...

Я увидел, что по земле катаются насекомые. На странных транспортных средствах. Какой-то муравей, больше похожий на представителя китайского квартала Нью-Йорка сидел на чем-то таком, к чему спереди была приделана натуральная стрекоза с крыльями, а сзади стояли большие колеса. Хмм, колеса, кстати! Потом проехала тетка (его жена), которая восседала на машинокузнечике. Оно не ехало колесами, а толкалось ногами от земли, издавая звук разгоняющегося картинга. Опа. Засада!

Тут экран потух, появился большой муравей, который стоял на задних лапах (забавно было бы поставить его на средние) и с молчаливым укором предлагал мне нажать тот час же на "энтер"...

Что я без промедления исполнил.

Приход

Потом перед моими глазами появился целый выводок насекомых. Но они были очеловечены. Некоторые стояли, другие задумчиво сидели в тени травы. Да. Травы! А что тут такого? Это ж насекомые. У них вся жизнь в траве проходит...

Одни были на свету – другие в тени. Стало быть, недоступные персонажи. Мелькнула такая мысль. На первом плане маячил уже знакомый муравей. При ближайшем рассмотрении оказалось, что у него все-таки не две ноги, а четыре. Всего получается все равно шесть. Стало быть, на средних ногах он тоже стоит. Впрочем, сейчас я неуверен. Естественно, старый знакомый, так как был изучен, тут же попал "в обойму". Если бы я начал рассматривать других человеко-насекомых, игра началась бы значительно позже.

И началось

Муравей, как выяснилось, делал спортивную карьеру. Вообще, все насекомые, представленные в игре являются профессиональными атлетами. Проводятся крупные соревнования насекомых с нашей лужайки. Вывеска у мероприятия понтовая Antz Extreme Racing. Насекомые странные создания. У них даже бег и полеты – рейсинг. Такие дела.

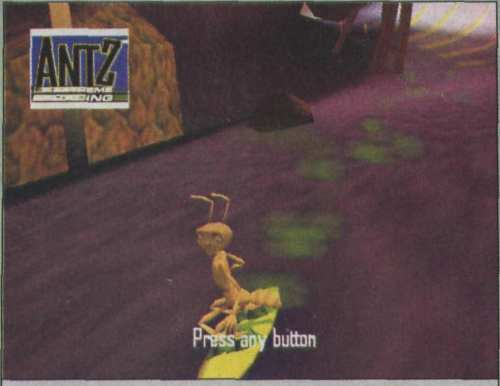
И вот мы с муравьем, который все-таки стоял-на-четырех-лапах-впрочем-я-не-уверен, начали наш долгий экстремальный пусть.

Музыка сменилась на более резкую. На старт.

Сначала мы катались на стрекозомобиле. Выиграли. Потом летали на жучках-истребителях. Победа. Потом бегали гуськом со всеми насекомыми три круга. Опять победа. Затем было еще что-то, и в итоге мы пришли к грандиозному финалу. Ночной забег к вершине песочницы наперегонки с самым мощным из насекомых! И мы побежали. Беги, Муравей, беги! После серии провальных попыток серпантинообразных подъем был с блеском преодолен и муравей пересек финишную черту первым.

Большой успех. Муравей – чемпион.

Это было очень прикольное приключение (англ. – trip).



Муравей также умеет кататься на сноуборде

After-party

Такой вот трип. А потом наступило утро...

...Цвета тут несколько, скажем так, психоделичные. Да и общий антураж необычен ввиду максимально близкого приближения камеры туда, куда мы практически никогда в жизни не приближаем наши взоры. Графика, правда, не ахти какая. Но звук... Эти неспешные и весьма необычные композиции. Узнать бы, кто автор.

В общем, произведение с ярко выраженной индивидуальностью. Не для всех, так сказать. Много людей морочилось над ней в течение достаточно долго времени. Остается восхититься лишь идеей. А вот ее реализация... Скажем честно, отбросив все обстоятельства и положив руку на сердце – игровой процесс... понравился (ха-ха-ха). Не напрягает. Необычный и достаточно разнообразный. В тему.

P.S. В принципе, игру я легко мог бы отнести к детским проектам, если бы не музыка. Такое для детей композиторы пока еще не придумывают...

Между прочим...

Если попытаться отыскать альтернативу рассмотренному сегодня произведению, то найдутся лишь калининградские "СамоГонки". Прозванные в своем время не иначе как LSD Racers. Воздержимся от дальнейших комментариев, заметив попутно, что отечественная игра была в несколько раз концептуальнее...

Big Scale Racing

Л. Тютелев

Большой маленький размер

Издатель	Summitsoft Entertainment http://www.a1.summitsoft.net/index.asp
Разработчик	BumbleBeast http://www.bumblebeast.com
Жанр	Симулятор гонок на радиоуправляемых машинах
Требуется	Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 733, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.bigscaleracing.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2762.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 105 до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Демку сего произведения мы уже имели честь лицезреть, и проект нас заинтриговал. Нельзя сказать, что игра ожидалась с каким-то нетерпением, а впоследствии тяжесть коробки с компактом в руке нехарактерно волновала разум и приятно грела душу. Было простое ожидание неплохого симулятора.

В принципе, так оно и получилось. Так, да немножечко не так.

Голландцы Bumblebeast новички на поприще симуляторов. И они не стали нагло лезть в самые “сладкие” сегменты рынка, предлагая нам очередного “убийцу” NFS, Colin McRae Rally или Grand Prix 4. Делать это ни к чему. Ход прагматичных разработчиков был тонок, и в итоге на все сто процентов оправдал себя. Bumblebeast сумели отыскать в изрытом вдоль и поперек, одном из самых популярных в последнее время жанров, неприходованную нишу, которую с большим удовольствием и полным правом на то заняли. Естественно, я говорю о невиданном доселе симуляторе гонок на масштабных радиоуправляемых автомобилях.



Дождевая гонка вносит существенные коррективы в поведение автомобилей

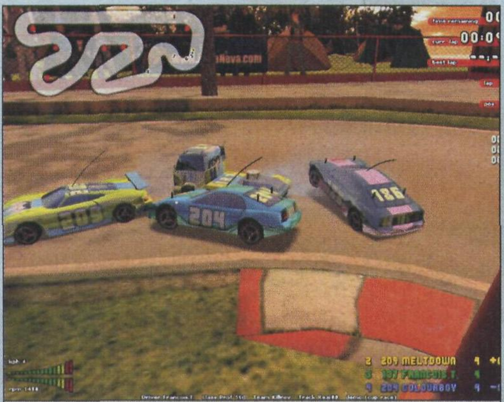
Что у тебя внутри?

Из задних рядов донесутся голоса встревоженных неожиданной изменой геймеров: “Как же так – первый?! Вы забыли про Re-Volt, про готовящихся к выходу отечественных “Машинок”, в конце концов!” Воскликнут в сердцах и будут не правы. Почему? Потому что эти игры были стопроцентными аркадами – до мозга костей. А сегодня мы рассматриваем натуральный симулятор. Ясна разница?

Коротко о том, что игра симулирует. Гонки на моделях в масштабе 1:5. Языком русским, машины, которые в пять раз меньше оригиналов, и длина которых колеблется в пределах 50-90 сантиметров. Не квадратных.

А что у них внутри? О! Это же целая история. Перед нами, если так можно выразиться, высшая ступень развития игрушечного автомобилестроения. Это самые и дорогие и совершенные “мафынки” в мире. Дети о таких даже не мечтают, да и многие взрослые очень слабо себе представляют, что за вещи скрываются под лаконичными пластиковыми кузовами эти автомобильчиков...

А там – все как у больших, только, соответственно, уменьшенное в пять раз. Стоит самый всамделишный двигатель внутреннего сгорания, энергия которого передается на два или четыре колеса (это зависит от типа привода, который в игре бывает передним, задним и полным). Колеса, соответственно, образуют одно целое с серьезной гоночной подвеской, которая включает в себя амортизаторы, пружины, рычаги и стабилизаторы поперечной устойчивости. Причем амортизаторы, пружины и стабилизаторы являются вещами, часто заменяемыми в процессе настройки перед очередной гонкой. Подлежат изменению и углы установки колес. Надо ли говорить после этого, что у любого владельца такого чуда техники всегда в запасе несколько пар разнообразных гоночных покрышек: от сликов до чисто дождевых вариантов. Не знаю, как там насчет аэродинамических экспериментов, но ничуть не удивлюсь, если выяснится, что и с этими параметрами люди экспериментируют.



Такие заварушки – стандартная ситуация в игре

А зачем строить такое чудо? Чтобы сбивать с ног бабушек у подъезда? А почему бы и нет! Хотя, если серьезно, на западе, таких помешанных “больших детей” очень много и они давно уже сплотились в ассоциации дабы устраивать гонки на минимашинах. Оформили классы и правила. Есть лидеры и турнирные таблицы. Даже большие красивые кубки в качестве призов. Все это занимательное дело оставалось лишь грамотно просимулировать. А кто в нашей индустрии занимается “разрабатыванием” новой темы? Правильно, новичок. А большие затем, если у первопроходца получилось, “принимают меры”.

В общем, думаю, теперь вам стало ясно, что, собственно, симулируется в этой игре.

Почему ты такой обманчивый?

Начало обескураживает. После просмотра познавательного видео-ролика о быте поклонников радиоуправляемых автомобилей мы попадаем в лаконичное меню и к ужасу своему обнаруживаем, что... нас обманули! Да-да, именно такое ощущение закрадывается в голову после первых минут общения с игрой. Нас обманули! Доступно всего два варианта игры – одиночная гонка и чемпионат. А закрыты лишь более высокие рангом кубки. Больше нет ничего! А после начала первенства становится очевидно, что это очень куцый чемпионат, в котором можно только гонять на шести (всего шести!) трассах, которые, как кажется, настолько просты, что выучить каждую можно за два круга! Где настройки, где гараж, где покупки тюнинговых аксессуаров и приобретение автомобилей? Всего этого нет! Более того, первый чемпионат одолевается быстро и без видимых препятствий. Становится совсем тоскливо. И это все?..

Как вы думаете, сколько кубков предложили нам разработчики? Три? Пять? Семь?! Нет! Кто сказал один? Садитесь на место! Целых одиннадцать чемпионатов! А доступен поначалу только один. Выход в следующий круг – призовое место по итогам первенства. Вы спросите, а кому это надо? Я тоже так думал, уважаемые. Но прошел второй чем-

пионат, потом – третий, далее – четвертый. В общем, на пятом меня уже было не остановить. Я орал на оппонентов, ругал свою машину, бил в истерике по клавиатуре! Игра увлекла с такой силой, какой не увлекала какая-либо еще очень давно. В чем дело? Мне самому интересно разобраться.

Вот ты какой, северный олень!

Ключевой момент здесь – это выдача нового автомобиля после успешного прохождения чемпионата. Кстати, новое первенство можно открыть, также завоевав три поощрительные медали в предыдущем (читай – неудачно поучаствовать в нем три раза). Так вот. Получая автомобиль, вы получаете более сложный уровень игры (в основном это касается поведения оппонентов) при этом замечая, что и геймплей чудесным образом преобразился. Игра "раскочегаривается" по ходу завоевания новых машин. При этом правила остаются неизменными. Дело в том, что все автомобили настолько подробно в плане физики проработаны, что заявления авторов о том, что каждая машина индивидуальность, выглядят на редкость правдоподобно.

Каждый следующий автомобиль не только быстрее предыдущего, но и имеет свои собственные характерные детали. Если указано в описании, что есть склонность к недостаточной поворачиваемости, а подвеска слабовата, то так оно и будет на самом деле. Машина вываливается из поворота, изрядно при этом кренясь. Написано – задний привод – забава не для новичков. Готовьтесь встретить спортивный BMW в миниатюре – готовый в любой момент резко сорваться в абсолютно неконтролируемый юз при малейшей ошибке в торможении на виражах.

Да, машины – это главное. Но немаловажно и поведения противников. На первых уровнях они предстают этакими мальчиками для битья, которые практически не толкаются и плетутся глупым медленным стадом. Но как они прогрессируют! Сколько агрессии появляется в их действиях. Каждый оппонент, даже круговой, так и норовит вставить палку нам в колеса. Причем делает это очень тонкими, выверенными действиями. В итоге вожделенная победа достается все сложнее. Темп гонки возрастает, страх допустить ошибку тоже, а наглые оппоненты – они тут как тут. Только и ждут момента, чтобы наказать. Все. За выигрыш – очки, за победу еще одно первенство и машины. Но действует как наркотик. Никакой искусственной мотивации игра не предлагает, но почему-то заводишься настолько, что начинаешь ненавидеть лютой ненавистью всех своих соперников и стремиться к победе так, словно на кону стоит твой любимый комп.

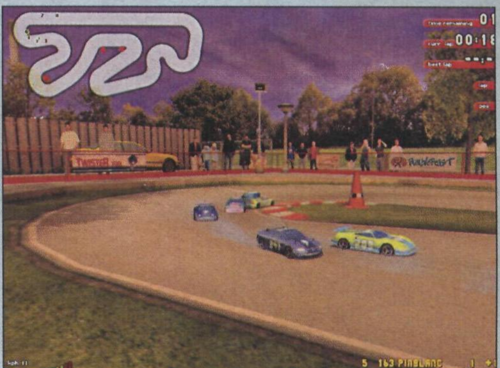
А еще здесь есть физика. Скажу сразу, тут нет модели повреждений. Но все остальное – на пятерку. Глядя сверху на маленькую машинку, ты чувствуешь ее всю. Такое чувство единения лично у меня возникало в играх класса CMR и NFS:PU. Ты видишь, как машина пишет дугу и контролируешь каждый сантиметр ее передвижения, знаешь, когда надо чуть-чуть сбросить газ, когда можно держать акселератор зажатым, хотя кажется, что автомобиль вот-вот улетит в гравий. А он идет, словно по рельсам. Все крены со скольженьями выглядят очень логично. И никого, кроме себя, любимого, вы не сможете винить в том, что на длиной прямой, из-за чуть большего, чем надо уточнения траектории, машина вдруг встала поперек трассы и вылетела, ужасающе крутясь, в гравий. Симулятор. Причем симулятор на редкость правдоподобный. Интуитивный.

Ты крут!

Перед завершением сего восторженного повествования хочу пару слов замолвить о графике. Она симпатичная и очень аккуратная. Быстро бегает – не тормозит. Претензий нет, особого восхищения тоже. Но вот за дождевую гонку авторов можно смело хвалить. Очень красиво получилось. Звук тоже не вызывает нареканий. Очевидно, что треки писались на настоящем гоночном стадионе.

Игра не сразу показывает свое лицо. Нужно пройти хотя бы три-четыре первенства, чтобы распробовать всю прелесть Big Scale Racing. Впрочем, распробовать – это неправильно сказано. Боюсь, что чем больше вы будете играть, тем труднее вас будет оторвать от голландского симулятора, до того момента, пока вы полностью его не пройдете.

Очень занимательная вещь. Рекомендуем.



О реальных масштабах действия напоминают немногочисленные зрители





Вождь Быстрая Нога

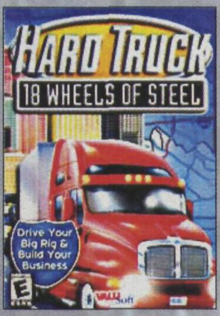
Жизнь на колесах

Издатель	ValuSoft http://www.valusoft.com
Разработчик	SCS Software http://www.scssoft.com
Жанр	Симулятор дальнобойщика
Требуется	Pentium-III 600, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.valusoft.com/products/hrdtrck18whls.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/shots/game2856.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 0.5 до 1,5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: рекомендуется



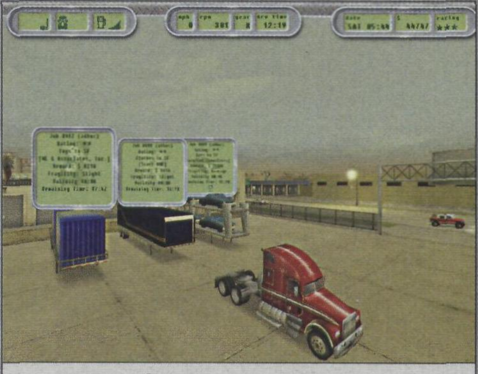
Сказать, что обе части "Дальнобойщиков" были популярны в США, - это не сказать ничего. Произведение не один месяц стабильно "висело" в "двадцатке" самых популярных игр Американщины, и нетрудно догадаться, что благодаря творению Softlab-NSK ее зарубежный издатель, ValuSoft, вполне безбедно существовал.

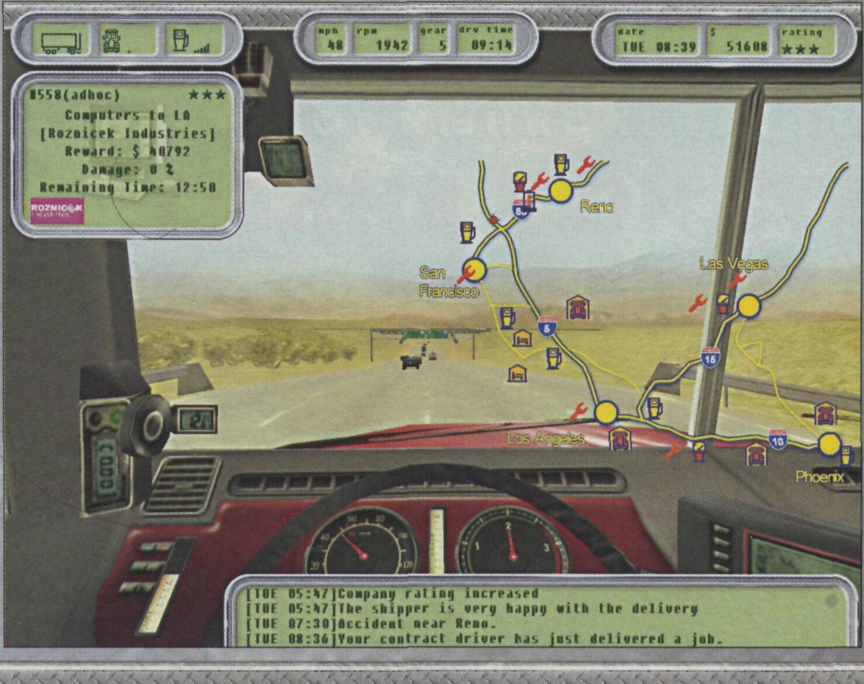
Все в этом мире подвержено изменениям: о "Дальнобойщиках-3" пока ни слуху ни духу, а ValuSoft нынче стала вассалом THQ. Еще год назад продукцию ValuSoft можно было смело закатывать в асфальт, теперь же ее игры ходят в середняках. Что же касается Hard Truck: 18 Wheels of Steel, то этот проект, созданный чешской фирмой SCS Software, стала для ValuSoft эпохальным: перед нами уже не середняк, а близкий к элите, более того, лучший на сегодняшний день симулятор грузовика. Но обо всем по порядку.

Стопроцентный американец

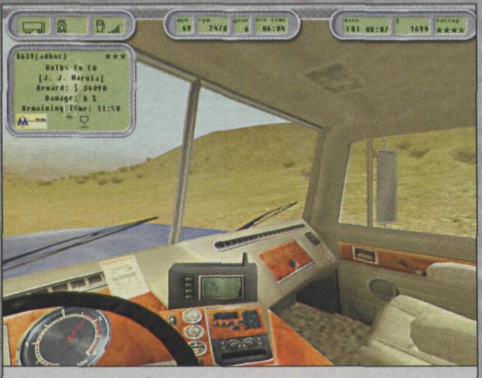
Так уж сложилось, что сравнивать Hard Truck: 18 Wheels of Steel можно лишь с "Дальнобойщиками" (точнее, второй частью), ибо до последнего момента детище Softlab-NSK оставалось единственным симулятором грузовиков для "дальнего боя". Для начала, стоит определиться, где мы, собственно, рассекаем: если в "Дальнобойщиках-2" местом, где происходило действие игры, являлся некий остров, то в творении SCS Software все намного интереснее. Дело в том, что ездить придется по дорогам США. Разработчики разбили страну на три участка (западное побережье, а также два "куска" центральных штатов). Маршруты пролегают между крупными городами, такими, как Сан-Франциско и Лос-Анджелес, Финикс и Лас-Вегас, причем это не какие-то захолустные дороги, а самые настоящие хайвеи (как и в жизни, дороги имеют номера). Интересно, что в Hard Truck: 18 Wheels of Steel есть реальные города: конечно, они на порядок меньше истинных мегаполисов, вроде Лос-Анджелеса, но в любом случае это не жалкий придаток к автобазе, как в "Дальнобойщиках-2". Не меньшее преимущество у детища SCS Software и в проработке трасс: видно, что над ними кропотливо работали, особенно радуют глаз развязки, а дорожные знаки поставлены так, что без любого GPS-помощника можно легко найти правильную дорогу и не заблудиться.

Под стать окружению и грузовики: если в "Дальнобойщиках-2" автопарк был интернациональным (американские тягачи там тоже водились), то в Hard Truck: 18 Wheels of Steel все без исключения машины американского производства. Грузовиков немного (всего шесть штук), но, если честно, этого ассортимента хватает за глаза. Разумеется, все машины являются седельными тягачами, конечно, в проекте Softlab-NSK подобный тип машин присутствовал, но, если уж говорить откровенно, популярностью они не пользовались. В Америке все наоборот: развозные грузовики считаются там чуть ли не вторым сортом, настоящие короли хайвеев хромированы с ног до головы, обладают более чем двухметровым капотом и тащат за собой здоровенные фуры. "Безкапотники" в меньшем почете, особенно после того, как были сняты жесткие ограничения на длину автопоездов, но, тем не менее, пара подобных машин в игре есть. Поскольку права на использование названий реальных мо-


Куда податься?




По дороге в Голливуд



Мои хоромы. Слева от радиостанции лежит индульгенция

делей не были куплены, грузовики щеголяют под "псевдонимами", но знатоки определят марку и модель с первого взгляда, особенно такого знатного мастодонта, как Kenworth W900L.

Self Made

Итак, кто мы и где находимся, вроде как разобрались, теперь следует понять, чего от нас хотят. В лучших традициях жанра, игрока выпускают на большую дорогу внутри самого дешевого грузовика и с жидкой пачкой долларов в кармане. Конечная цель ясна - стать самым крутым на трассе и подгрести под себя перевозки в отдельно взятом районе США. Что же касается методов исполнения этой самой цели, то они разительно отличаются от того, к чему мы привыкли в "Дальнобойщиках-2".

Забудьте про гонки на грузовиках: лично у меня эта находка Softlab-NSK с самого начала вызывала недоумение. Никто не спорит, что гонки на серийных грузовиках проводятся, но так, как это было сделано в "Дальнобойщиках-2"... Да, еще забудьте о принципе "кто первый приехал, первый получил деньгу", единственным вашим соперником станет время. Одним словом, зарабатывать килобаксы можно исключительно перевозками грузов, как говорится, мухи отдельно, котлеты отдельно. Слишком просто? Как бы не так!

Как театр начинается с вешалки, так и процесс перевозки грузов начинается с автобазы. В отличие от творения Softlab-NSK, в Hard Truck: 18 Wheels of Steel подъезжать к "окошечку" не надо, товар ждет вас прямо у порога. Так вот, для начала надо подъехать к фуре и ее подцепить. Что значит "не знаю"? Подъехал, нажал на соответствующую клавишу, и вперед - к получателю. Э, куда разогнался, сейчас же... Эх, фуру "потерял", прямо перед глазами отправителя, от такого он обычно расстраивается и

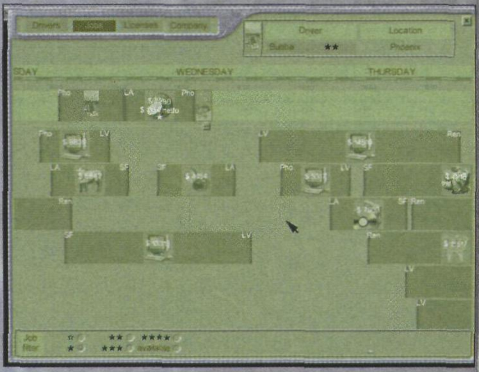


Все напасти разом, сейчас еще это впереди на левую полосу полезет

снижает рейтинг доверия. Ах, да, совсем забыл: видите звездочки в правом верхнем углу? Они обозначают рейтинг доверия клиента к водителю: чем он больше, тем серьезнее груз вам достанется (разумеется, и дороже). Так вот, для повышения этого самого рейтинга, ездить надо аккуратно, дабы груз не побить, а заодно доставлять его вовремя, за несоблюдение этих пунктов вас будут нещадно штрафовать. Техника маневрирования с фурой при разгрузке (а фуру надо подвезти к указанному месту и отцепить) осваивается довольно быстро, но поначалу можно наломать немало дров.

Думаете, это все? Ошибаетесь, авторы игры приготовили вам еще много всяких "радостей", чтобы жизнь медом не казалась. Между городами установлены специальные пункты взвешивания, их посещение обязательно, иначе за вами немедленно погонится "коптелка". На этих же пунктах можно купить специальный сертификат, позволяющий перевозить более тяжелые и ответственные грузы, стоит он двадцать пять тысяч зеленых президентов. Кроме того, рабочий день дальнобойщика нормирован, больше пятнадцати часов за баранкой просидеть нельзя. Если же этот срок благополучно просрочен, водитель просто-напросто начнет засыпать за рулем со всеми вытекающими, так что рекомендую заблаговременно продумывать маршрут и трезво оценивать, сколько времени у вас на него уйдет.

Но это все меркнет по сравнению с тем, как в игре проработана бизнес-система; "Дальнобойщики-2" в этом отношении находятся очень далеко позади. Водителя надо нанять: в зависимости от квалификации он потребует тот или иной процент от выручки; если предложить мало, то он может обидеться и вообще больше с вами разговаривать не станет. Кроме того, вам по силам прикупить ему тот или иной тягач, только при покупке



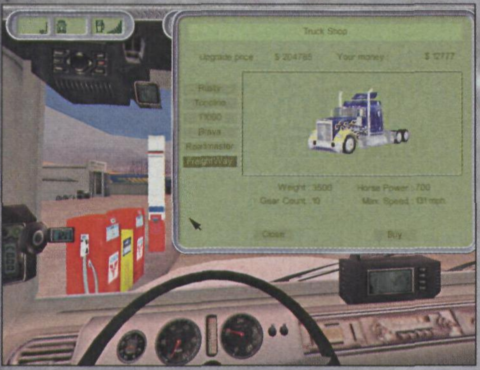
ориентируйтесь на квалификацию, иначе горе-водила может и груз повредить. Прежде чем нанимать водителя, убедитесь, что у вас есть сертификат на перевозку между тем или иным городом; получить его можно, перевезя груз с маркировкой Recruit (такой встречается нечасто). Есть сертификат и водитель? Молодцы, теперь - планировать перевозки. И не надо смотреть на меня такими квадратными глазами: есть специальное меню, в котором находится список грузов на неделю, он разбит на категории доверия. Нашли подходящий груз - кликайте на него, при наличии сертификата он появляется в "полетном задании" водителя. Имейте в виду, водитель может быть в другом городе и не успеть к моменту отправки, следует это обстоятельство постоянно держать в голове. Как видите, эта система по своей проработке может дать фору иной экономической стратегии, не говоря уж об автосимуляторах.

Двести по встречной

Собственно, от SCS Software, которая до Hard Truck: 18 Wheels of Steel делала вещи вроде Deer Hunter, особого реализ-

Водилы сыты, и телки целы









ма в физики ждать не приходилось, на самом же деле все оказалось намного оптимистичнее.

Поругать, конечно, есть что, особенно это касается системы столкновений. То, что визуальные повреждения отсутствуют, это еще ладно, но вот когда от контакта с легковушкой грузовик встает как вкопанный, из моего рта начинают сами собой вылетать слова, не свойственные водителю. Удивительно то, что физика вождения такой ругани не вызывает, скажу больше - сделанное разработчиками в этой игре, лично мне внушает уважение. Hard Truck: 18 Wheels of Steel является единственной на сегодняшний день игрой, которая позволяет по-настоящему ощутить, что же такое управлять груженной под завязку машиной, полной массой более сорока тонн. Тягач, еще недавно резво разгонявшийся и тормозивший, чуть ли не стонет от натуги, а при внезапно возникшем препятствии в голову лезут крылатые слова "тормозит - не тормозится!". Я уже не говорю о том, как эта махина набирает ход - максимальная скорость достигается спустя более минуты после старта.

Больше всего меня удивило, как работают в игре полицейские. Штрафуют они, конечно, очень неслабо, вот только вас для этого еще догнать надо, что весьма и весьма проблематично. Вообще, штрафануть могут всего за две вещи: превышение скорости, а также игнорирование пункта взвешивания, на все остальное местным полисменам, судя по всему, наплевать. Я изгалялся, как мог: шел по встречной, несся по городу на скорости более ста миль в час, даже один раз врезался в патрульную машину, за все это меня ни разу не оштрафовали.

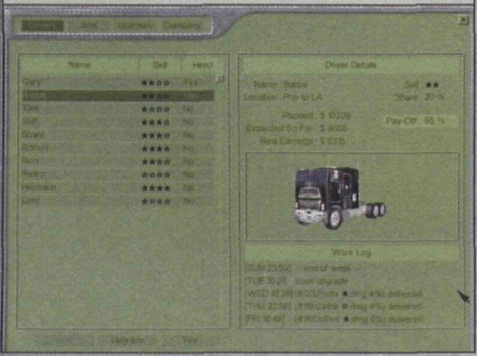
Примерно те же самые чувства вызывает графика. Некоторые машины выглядят ну очень посредственно, на Dodge Viper смотреть без слез не получается, но если всю эту мозаику собрать воедино, получится очень приличная картинка. Модели тягачей и прицепов выглядят достойно, внутри можно даже разглядеть водителя, но это лишь прелюдия к тому, что представляет собой кабина. По сравнению с этой конфеткой, рабочее место водителя из "Дальнобойщиков-2" просто не смотрится, более того, все дополнительное оборудование (антирадар, радиостанция и прочее), которое вы приобретаете, тут же занимает законное место. Радует глаз (одновременно портя нервы) то, каким в игре сделан трафик. Если в игре Softlab-NSK машин было не слишком-то много, то в Hard Truck: 18 Wheels of Steel автомобилям зачастую становится тесно на дороге, причем это выглядит не как полчище муравьев, а как самый натуральный поток. Каждый водитель ведет себя по-своему: иной уступит левый ряд, другой же способен вылезти на полосу перед несущейся на всех парах фурой. Периодически наиболее активные устраивают аварии, причем перед самым вашим носом, так что приходится постоянно ехать либо по обочине (если она есть), либо выезжать на встречную.

Elite с прицепом

Такая вот получилась игра. Недостатков у нее хватает, но вместе с тем Hard Truck: 18 Wheels of Steel вырывается вперед благодаря более интересной концепции и проработке тех или иных моментов. По ряду немаловажных моментов произведение выглядит лучше, чем "Дальнобойщики-2", и будем надеяться, что Softlab-NSK нанесет ответный удар как можно раньше.

И напоследок. На полное прохождение "Дальнобойщиков-2" мне понадобилось ровно двенадцать часов, а вот для достижения более-менее приличного уровня в детище SCS Software ушло более двух суток чистого игрового времени. Считайте сами.

Как видите, водители не бедствуют



Между прочим...



- По моим наблюдениям, самые опасные водители рассекают на машинах службы 911, второе место с минимальным отставанием занимают школьные автобусы. А вот с грузовиками, везущими цистерны, я не столкнулся ни разу.
- Тюремные автобусы встречаются на дороге гораздо чаще, чем междугородние. И все, судя по надписи на борту, направляются в Алькатрас. Такая вот демократия...
- Совсем недавно SCS Software отличилась очень неплохой платформенной аркадой Duke Nukem: Manhattan Project. Как они успевают делать такие качественные игрушки в кратчайшие сроки, ума не приложу.


VIP™
Детективное агентство
"В главной роли
Памела Андерсон
a.k.a.
Валери Айрон"
DISTRIBUTED BY
COLUMBIA TRISTAR
FILM DISTRIBUTORS
INTERNATIONAL
©2002 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
Ubi Soft
©2002 «Руссобит-Паблишинг». ©2002 «Ubi Soft Entertainment»
VIP and all related characters and materials * & © 2001 Columbia TriStar Television Distribution.
Издатель “Руссобит Паблишинг”.
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61;
Техническая поддержка : support@russobit-m.ru , т: 212-27-90

Hover Ace

Reckless Driver

Вооружен и очень опасен

Издатель	Руссобит-М http://www.russobit-m.ru
Разработчик	GSC Game World http://www.gsc-game.com
Жанр	Аркадные гонки+Action
Требуется	Pentium-II 500, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium-III 1333, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.gsc-game.com/english/hoverace/index.php
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1704.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■
Графика ■■■■■■■■
Звук и музыка ■■■■■■■■
Управление ■■■■■■■■
Ценность для жанра ■■■■■■■■

Рейтинг 8.0

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Эту игру ждали многие! Ответственно заявляю. Так как именно на нее возлагали свои надежды все те маньяки, которых вдохновляют большая скорость и уйма огнестрельного оружия. В свое время мы видели бета-версию. Она оставила нас с раскрытыми ртами, из которых изредка вырывалось нечленораздельное "хочудайтескорее!"

Теперь проект стал релизом. И огреб свой высокий рейтинг, как того и следовало ожидать.

Сегодня тема футуристических гонок, как и славный жанр покатушек на двухколесных транспортных средствах, пришла в состояние определенного застоя. Это раньше проекты "из будущего" появлялись, словно грибы после дождя под линиями электропередач, а теперь их днем с огнем не сыщешь. В общем, опыт по жанру к настоящему моменту был накоплен основательный, и если все сделать как надо, то успех будет обеспечен. Товарищи из GSC Game World об этом отлично знали. Делали себе игру и не спешили...

Не добавить – не отнять

Коротко о содержании предыдущей серии. Год какой-то там совсем далекий. Действие... Нет, не планета Земля. А планеты Солнечной Системы. Много соискателей главного трофея. Среди них, как водится, игрок. Что надо делать? Не задавайте глупых вопросов! Лететь над поверхностью трассы со скоростью около пятисот километров в час, как можно чаще использовать ускорение, вписываться по возможности в повороты и при этом поливать свинцом (да и не только!) своих оппонентов так, что бы воскликнули те нечеловеческим голосом, получая очередные боеголовки в свои спины: "Ох, ох, ох, что ж мы маленькими не сдохли?!" Да, именно так и воскликнули бы.

Класс игры чувствуешь сразу. И Hover Ace (название игры, кстати, локализовано не было, что есть практика правильная и надлежащая к дальнейшему повсеместному использованию) сразу выдает в себе классный продукт. Достаточно взглянуть на стильные опции меню, на то, как поработал над интерфейсом товарищ "дезигнер". Все скроено, как в лучших домах: ни одного кривого шва или торчащей нитки. И уж воздадим должное локализаторам из "Руссобит-М" - своим переводом и озвучкой произведение они нисколько не испортили. Оно стало лишь удобнее. Ровно настолько, насколько проще становится общаться с иностранцем (даже при знании языка), когда тот вдруг переходит на чистейший русский.

Авторы не стали халтурить, и как подобает каждой отличной аркадной гонке, предложили нам несколько вполне интересных игровых режимов. Содержание их новизной не отличается, что, впрочем, нисколько не умаляет играбельности разнообразных заездов. Венчает список чемпионат. Особого смысла останавливаться на нем я не вижу. Все стандартно. Из низов, которые не могут прямой наводкой в верхи, которые не хотят. Как обычно.

Очень радует подход разработчиков игры к финансовой системе. С самого начала вам дают приличную кучу денег, которую буквально очень скоро можно будет пустить на многочисленные апгрейды ховер-крафта. И первая же выигранная гонка принесет еще один солидный мешок наличности. В общем, ситуация складывается такая, что на заработанные деньги вы всегда можете (если, конечно, играете по крайней мере не намного хуже компьютерных оппонентов) выкупить девяносто процентов имеющегося в магазине ассортимента. По достижении следующего технологического уровня все новейшие устройства тут же занимают соответствующее место на вашем гоночном корабле. Кому такое не понравится?

Мой черный пистолет

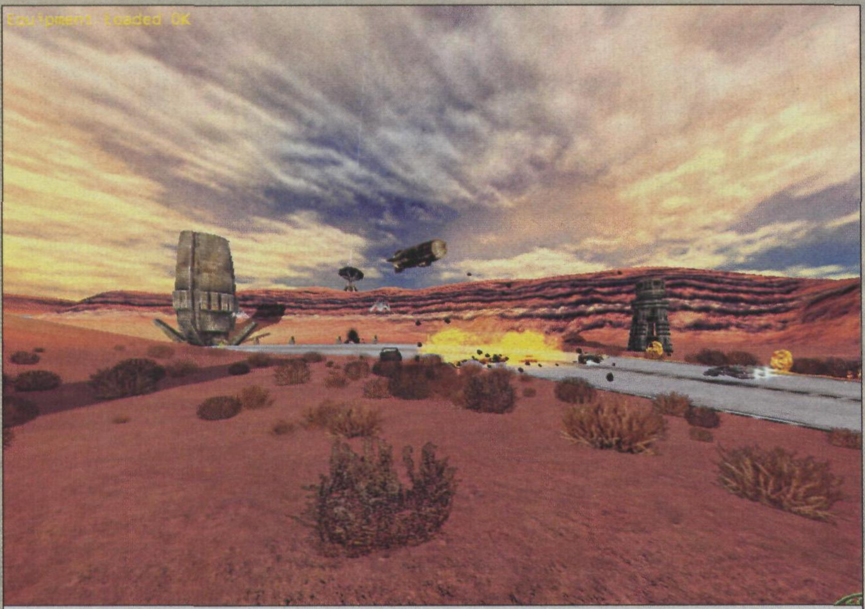
Нижеследующую информацию я посвящаю самым злобным гоночным маньякам, которые, перед тем как купить в виртуальном магазине очередную пушечку, долго и придирчиво оглядывают ее со всех сторон, изучают характеристики и только потом решаются оформить сделку. Поговорим об оружии, но учтите, что разговор не затянется, так как Вкшмук без лишнего фанатизма относится к разного рода военным причиндалам и в любом случае предпочитает паре самонаводящихся ракет



Вот эти линии в синем небе – выстрел из мортиры, обрушивающийся на конкурента



Такое редкое затишье...



Панорамный вид. Небо обворожительно

в спину лидера красивый уход с ускорением от преследователей по идеальной траектории.

Итак. Сначала нам дают самые фиговые "пулеметы и автоматы". Вообще, каждый корабль предусматривает два слота для оружия: первичный и вторичный. Стало быть, поначалу оба слота заполняются отстойным оружием, которым, как признаются авторы удобнее всего разбивать коробки и препятствия на трассе. Но я проверил – оппонентов им тоже можно очень хорошо колбасить. Дальше, по мере зарабатывания кредитов вы получаете все более эффектные "ружья", и процесс "замачивания врагов в сортире" становится настолько увлекательным, что даже Вкшмук на время оставляет свои идеальные траектории и, пристроившись в конце "пелетона" принимается с большим энтузиазмом посылать вдогонку соперникам разнообразные цветные сюрпризы. Мортира, разрываясь в небе на много маленьких светящихся самонаводящихся осколков, осыпается адским дождем на головы лидеров. В ход идут стаи неумолимых, знающих-куда-лететь ракет. Дело довершает пушка, которая, своей очевидной крутизной превращает соперников во фраги одного за другим. И далее по списку. Всего в игре десять типов оружия. Но важно не количество, а качество. Каждый тип уникален не только по урону, но и по визуализации. Поэтому когда на трассе становится очень жарко, картинка, выглядит на редкость живописно и неповторимо. Биг "сенькс" разработчикам за старание.

Помимо оружия есть еще масса разнообразных приспособлений для защиты, ускорения и отпугивания назойливых преследователей. Набор более чем джентльменский! И все покупается практически сразу после появления на прилавках.

Водители, заводите свои сопла!

Дизайн трасс отлично увязан с невероятной скоростью. Нет, это, конечно же, не сумасшедшие Ballistics, но в любом случае очень достойно. Треки проложены по разнообразнейшим локациям. Причем они не ограничены барьерами, и, не рассчитав скорость, вы сможете легко продолжить путь по окрестностям. Если не нарветесь на какое-нибудь очень твердое и крепкое препятствие. На дорогах установлены трамплины. Если приноровиться, то с их помощью можно эффектно (а что самое главное – эффективно) пролетать хитрые участки трасс, оставляя позади преследователей. Конечно же, на трассах пруд пруди бонусов. Эти и патроны, и ускорение, и разного рода защитные штучки.

А теперь о геймплее. Он тут божественен! Управление не таит в себе каких-то сложностей – все нюансы познаются с первого раза. Придется, правда, как-то заставить свои пальцы привыкнуть к большому числу кнопок. Два вида оружия, ускорение, сброс мины, отдельный тормоз плюс стрелки управления. Все это постоянно используется.

Оппоненты ведут себя похвально. Да, они всегда набирают меньшее количество фрагов, чем мы, однако как-то так хитро у противников получается подбивать игрока в самый неподходящий момент. И если первый чемпионат завершается в пользу играющего без затруднений, то во второй лиге борьба за выживание обостряется до предела. Тут нужно выходить на новый виток мастерства.

Hover Ace – очень адреналиновая игра. И немалую роль в этом играет визуальный ряд. Графически проект отвечает всем самым строгим сегодняшним меркам. Возьмем треки. Детализацией не обделены. Каждый располагает уникальным набором текстур и объектов третьего плана. Или крафты. Проработка корпусов заслуживает твердой "пятерки" - просматривается каждая текстурка. Впечатляет небосвод. Ну, а самым изысканным деликатесом являются, конечно же, визуальные спецэффекты. Когда оппоненты находятся поблизости друг от друга и начинают усердно атаковать неприятеля, трасса раскрашивается таким количеством разноцветных огней, вспышек разной размерности и прочих прибамбасов, что любой кассовый голливудский боевик может спокойно сидеть в углу и смотреть. Учиться. А звуковая палитра! Имеющие нормальные колонки будут в очередной раз поощрены за сделанную в свое время покупку. И самое приятное известие во всем этом – нет завышенных требований к компьютеру. Очень приличное быстродействие даже на не самой мощной машине гарантировано.

Вердикт однозначен. Произведение, в которое стоит играть всем, неравнодушным к гонкам и action компьютерным игрокам. Остальным можно спокойно стоять за спиной, любуясь величием графики и упиваясь звуком.

Между прочим...

Hover Ace отлично сбалансирован. Тут нельзя победить, только лишь быстро перемещаясь по трассе или же исключительно метко стреляя в спины своих соперников. Волей-неволей данные приемы придется комбинировать. Но и это не гарантирует вам однозначной победы. Очень сильный AI и большой элемент случайности делают исход борьбы непредсказуемым. У меня ни разу не получилось оторваться от врагов даже на треть круга!

Система выявления победителя в гонке основывается на нескольких параметрах. Тут и непосредственно занятое место, и количество фрагов, и очки "за действие". Однако замечено, что наибольшее количество очков всегда получает победивший. Кстати, и в чемпионате при разделении мест в расчет берется именно общее количество призовых очков.



Вид от первого лица – истинно аркадный. Никаких кабин



Скоро товарищ превратится в фраг. Пушка беспощадна!

Дмитрий "Махмуд" Просько

FlightSim: курс молодого пилота
Часть IV

(Продолжение, начало см. в №№ 7-9 2002 года)

С тех пор, как в воздух поднялся первый самолет, оборудованный радиосвязью, тишина в небе стала понятием весьма относительным. Сначала довольно робко, потом со все возрастающей наглостью эфир стали заполнять всевозможные посторонние звуки. Каждый стремился высказать то, что, по его мнению, является наиболее важным в полете. Потом, когда число этих звуков стало резко возрастать, появилась потребность упорядочить радиообмен. Стандартизация и тут проявила себя в полной мере, и даже более того: весь радиообмен стал строиться только на стандартных фразах, по которым выпускались справочники и обучался персонал. Вольность в эфире стала неприемлемой как для наземных служб, так и для пилотов. Всех построили по линейке. Гораздо сложнее дело обстояло с резким увеличением летательных аппаратов. Самолет - не автомобиль, он не может притормозить и свернуть на обочину, поэтому нужен диспетчер - человек, который будет разгонять тучи самолетов и направлять их движение в нужное русло. Не сомневаюсь, что первый диспетчер был, в сущности, незлым человеком, но, взяв в свои руки рацию и выдав в эфир первую команду, он стал похож на его наземного коллегу - инспектора дорожного движения — только с одним небольшим отличием... Ну, вы меня поняли.

1

Один в поле не воин. Хм, где-то я это слышал... А! Года три назад, когда летел из Лондона в Берлин. Полеты в Интернете тогда еще не придумали, летали все как придется и где придется. Весь процесс был довольно скучен, интерес появлялся только в момент взлета и набора высоты и в момент снижения и захода на посадку. Между этими точками - мрак. Ставишь на автопилот и идешь пить пиво. Или спать. Возвращаешься, когда самолет уже подходит к точке начала снижения, берешь управление в свои мужественные руки и исправно сажаешь самолет. И так изо дня в день. Неделя за неделей. Скучно. Потом оказалось, что скучно не только мне, но и примерно паре миллионов среднестатистических симмеров, которым вдруг резко захотелось, чтобы ими управляли. И народ начал КАМАЗами закупать Flight Unlimited, в котором это самое управление уже было реализовано. Боже мой! Глоток свежего воздуха посреди душного дня! Как было приятно подчиняться командам в меру тупого AI-шного диспетчера, как было приятно лететь правильно!

И вот не прошло и трех-четырех лет, как команда Microsoft решила наконец-то пойти на поводу у нас с вами и реализовала У(правление) В(оздушным) Д(вижением) - УВД (Air Traffic Control - ATC). Построена эта технология на Microsoft Speech Engine, что позволяет не записывать горы звуковых файлов, а уместить все команды в достаточно компактный файлик и выдергивать их оттуда по мере надобности. Это был прорыв в буквальном смысле этого слова. Несмотря на то, что УВД было весьма и весьма ограниченным по своей функциональности, оно управляло! И все виртуальные пилоты построились в очередь на посадку за AI-шными самолетами, послушно уходили на второй круг по 2-3 раза, чтобы потом, ругаясь и стирая пот со лба, произвести посадку. И еще радоваться этому проявлению мазохизма, чего раньше за собой не замечали.

Давайте и мы попробуем слегка помучиться и совершить полет по маршруту с использованием УВД, встроенного в MSFS, а потом оценим, стоила ли овчинка выделки. В качестве тестового маршрута полетим из Шереметьево (Москва) в Пулково (Санкт-Петербург). Самолет возьмем серьезный - Boeing 737-400, который входит в число дефолтных самолетов, поставляемых с MSFS. Итак, загрузим сохраненный полет под названием "Flightsim.ru training flight 4" и окажемся на стоянке 14 у терминала "Шереметьево-1". Вообще в реальной ситуации туда "Боинги" не ставят, но для нас сделали исключение.

Немного осмотримся в кабине. Она практически ничем не отличается от кабины дефолтного Learjet, на котором мы летали на прошлом уроке. Слегка видоизмененные приборы, чуть-чуть иное их расположение, но ничего принципиально нового нет, так что сориентироваться можно легко. Попробуйте открыть радиопанель и другие "всплывающие" панели, используя клавиши Shift + 1(2,3,4). Разобрались? Пошли дальше. Поскольку мы летим с использованием УВД, нам необходим план полета с указанием всех поворотных пунктов и высоты полета. Идем в меню Flights -> Flight planner. Открывается окошко, в котором можно создать план полета. Нам его создавать не надо, у нас уже загружен сохраненный план, который мы можем тут же просмотреть, выбрав закладку Edit в окне планировщика. В левой части - карта, в правой - в столбик перечислены все поворотные пункты. Нажмем кнопку Navlog. Здесь опять же перечислены все поворотные пункты, но уже с указанием высоты и времени полета на каждом участке, а также расхода топлива. Под таблицей мы видим общий расход топлива для



На стоянке. Сейчас будем запрашивать разрешение на буксировку и запуск



Предварительный разрешен на ВПП 07 левую. Поскольку мы не знакомы со схемой руления, добрый дядя нарисовал стрелочки прямо на бетоне



Взлет произведен, выходим левым разворотом на курс 350

этого маршрута. Запомним эту цифру, а счастливые обладатели принтера могут еще и распечатать план полета, чтобы время от времени сверяться с ним. Кстати, этот план полета не совсем совпадает с реальным планом полета из Москвы в Питер, но для наших целей он весьма даже ничего себе. Закроем окно планировщика, нажав кнопку Cancel. Не пользуйтесь кнопкой OK, а то MSFS выставит ваш самолет на ВПП, чего нам не надо. Мы ведь хотим пройти все этапы полета, не так ли?

Теперь давайте проверим количество топлива. По умолчанию любой полет в MSFS начинается со 100 процентной загрузки, но нам не надо таскать весь этот груз на себе, это только утяжелит самолет. На этот полет нам необходимо около 800 галлонов топлива. Это что называется "в обрез". На самом деле на каждый полет загрузка планируется, исходя из часового расхода топлива, продолжительности маршрута, погодных условий, а также удаленности запасного аэродрома от аэродрома посадки. Это отдельная тема для разговора, поэтому мы просто добавим еще 500-600 галлонов к имеющимся у нас 800 и покончим с этим весьма сложным занятием. Кто хочет знать больше о расчетах топлива - милости прошу на www.flightsim.ru, там вы найдете нужную информацию. А пока зайдем в меню Aircraft ->Fuel и поставим количество топлива по 300 галлонов в крыльевых баках и 800 галлонов в центральном баке. Только не перепутайте - там количество топлива указывается в трех разных единицах. Ну вот, с топливом вопрос решен, теперь разберемся с диспетчерами.

2

Практически все воздушное пространство, в котором осуществляются полеты, находится под контролем служб УВД. Так что ни один самолет не сможет пролететь весь маршрут сам по себе, если, конечно, тебя зовут не Матиас Руст. Контроль за полетами осуществляется с момента запуска двигателей и заканчивается после выключения двигателей в аэропорту прибытия. Понятно, что управляет движением не один человек, и все воздушное пространство поделено на сектора. На земле управляет диспетчер руления (Ground в английской терминологии). В его сектор входит перрон и рулежки до линии предварительного старта. Дальше на себя берет управление диспетчер старта (Tower). Есть небольшое отличие "нашего" диспетчера старта от "ихнего". У нас сектор ответственности диспетчера старта начинается от линии предварительного старта и включает только все перемещения самолета по ВПП, за рубежом же в зону ответственности диспетчера старта включен еще участок захода на посадку, начиная с определенного места (зависит от местных условий). После взлета и набора определенной высоты самолет попадает в зону ответственности диспетчера круга (у нас) или диспетчера подхода (Approach) за рубежом. У нас же диспетчер подхода берет управление у круга на определенной высоте или удалении от аэродрома. Дальше опять же на определенных рубежах управление переходит к диспетчеру центра (Center), у нас его чаще называют "контроль". Но было бы глупо думать, что контроль - он один, скажем, на всю страну. Естественно, все воздушное пространство под управлением центра тоже поделено на сектора. Границы секторов зависят от нескольких параметров - от дальности действия радиолокационных средств, от расположения государственных границ и так далее. Получается так, что при полете из одного города в другой мы можем пересечь несколько секторов центра, которые при выходе из их сектора будут передавать нас друг другу. При подлете к аэропорту посадки все это повторяется в обратной последовательности "Центр - Подход - Круг - Посадка - Старт – Руление". Естественно, что в MSFS принята западная система УВД, поэтому будем ориентироваться на нее.

Ну вот, теперь, когда мы немного разобрались с иерархией, начнем наш полет. В реальной жизни, прежде чем запрашивать разрешение на запуск двигателей, пилот должен получить свежую сводку погоды. На всех крупных аэродромах "доставкой" погоды пилоту занимается служба АТИС, которая непрерывно вещает погоду в реальном режиме времени. Информация о погоде и ограничения на аэродроме меняются каждые полчаса, и каждому выпуску присваивается определенный буквенный индекс. При первом выходе на связь пилот должен доложить диспетчеру индекс полученной им информации АТИС, чтобы диспетчер знал, что пилот имеет свежие данные о погоде. Частота АТИС в Шереметьево - 126.375. Набираем эту частоту на радиопанели и слушаем АТИС. Кстати, если вы достаточно долго стоите на стоянке с выключенными двигателями, аккумуляторные батареи могут сесть, и вся электрика отключится. Чтобы снова все заработало, запустим двигатели (Ctrl + E). После того, как мы послушали погоду, выйдем на связь с диспетчером руления. Для этого нажмите тильду (~). На экране появится окно АТС с 2 опциями - настроиться на частоту руления или на частоту АТИС. АТИС мы только что слушали, так что настроимся на руление. Нажмем 1, появится второй список. Выберем пункт 2 - Request IFR Clearance (запросить разрешение на полет по IFR). Нам дадут первоначальные условия набора высоты, а также код самолетного ответчика, который нужен для идентификации нашего самолета. Выберем в ответ пункт 2 (Acknoledge...). Наш пилот ответит диспетчеру и автоматически установит код ответчика. В данный момент нам дана инструкция после взлета следовать с курсом взлета и набирать высоту 31000 футов. Заметьте, что окно АТС полупрозрачное и совсем не закрывает обзор. Кроме того, оно "прозрачное" и для кликов мышью

Следующий пункт - запросить маршрут руления. Действуем так же - Request Taxi instructuons. Диспетчер говорит маршрут руления, подтверждаем его и начинаем рулить. Кстати, если вы не поняли, то можете выбрать Say again, и диспетчер повторит инструкции. Теперь давайте выруливать. Поскольку мы стоим возле терминала, да еще и носом к нему, то нам предварительно нужен буксир, который вытолкает нас на рулежку. Вызов такого буксира осуществляется нажатием комбинации Shift+P, после чего мы можем наблюдать, как наш самолет плавно отходит от здания терминала, толкаемый неви-



Высота 31000 футов, идем точно по трассе. GPS врать не будет

димым буксиром. После того как мы откатились на достаточное расстояние от здания терминала, отключаем буксировку нажатием тех же клавиш. Теперь мы готовы выруливать. Если под рукой нет схемы расположения рулежек, то мы можем обратиться за помощью к диспетчеру, выбрав Request progressive taxi instructions. Теперь от нашего места до предварительного старта будет рисоваться линия, вдоль которой нам и надо следовать, что, в общем-то, нетрудно. Добавляем оборотов двигателям и рулим на предварительный, выдерживая на рулении скорость не более 20-25 узлов. По пути мы можем прослушивать радиообмен диспетчера с другими самолетами. После пересечения ВПП 07 левой (что, в общем-то, не разрешается в реальной жизни, надо обязательно запрашивать разрешение на пересечение ВПП) мы встаем на предварительном старте к ВПП 07 правая и переключаемся на частоту диспетчера старта (Tower), выбрав соответствующую опцию из меню АТС. Заметьте, что частоты переключаются автоматически при выборе нужного пункта меню.

Переключившись на частоту старта, запрашиваем разрешение на взлет (пункт 3 меню АТС) и тут же получаем его. Выруливаем на исполнительный старт и ставим самолет по осевой линии. К этому моменту закрылки должны быть во взлетном положении (5 градусов), на высотомере должно быть выставлено давление, которое мы получили при прослушивании АТИС (29.92). Ставим самолет на тормоз и добавляем режима двигателям до тех пор, пока обороты первой ступени (N1) не достигнут 91-93 процента, после чего отпускаем тормоза и начинаем разбег. При достижении скорости примерно 140 узлов начинаем подъем носовой стойки и на скорости в районе 150 узлов отрываемся от ВПП. После того как стрелка вариометра двинулась вверх, убираем шасси. Удерживаем тангаж в пределах 15 градусов, а скорость в районе 190 узлов. При достижении скорости 180 узлов убираем закрылки. По достижении высоты 1500 футов диспетчер старта передаст нас на управление Departure - диспетчеру, отвечающему за "разбрасывание" вылетающих самолетов. Настраиваемся на его частоту и получаем дальнейшие указания - курс 20 градусов и набор до нашего заданного эшелона 31000 футов. Если мы вдруг замешкались с разворотом, диспетчер задаст другой курс, который должен будет вывести нас к нашему первому поворотному пункту - приводному маяку KN. Начинаем постепенно разгонять самолет, уменьшив вертикальную скорость. Снижаем обороты до 85-86 процентов по N1 и выдерживаем приборную скорость 240 узлов. Во всем мире в целях обеспечения безопасности полетов принято ограничение по скорости на высотах до 10 000 футов. Оно составляет 250 узлов и не должно нарушаться ни в коем случае, поэтому до высоты 10 000 футов мы будем следовать именно с такой скоростью.

Вскоре после выхода на заданный курс мы получили от диспетчера команду "Proceed own navigation". Это означает, что теперь нам надо следовать по нашему плану полета. Теперь поколдуем с автопилотом. Выставим на нем заданный диспетчером курс (020 градусов), скорость 240 узлов и высоту 31 000 футов, после чего нажмем кнопки HDG, IAS и ALT. Автопилот готов к работе, осталось его только включить, что мы и делаем, переключив Autopilot master switch в верхнее положение. Обратите внимание, что режим удержания скорости включается отдельно переключателем A/T ARM, который работает независимо от того, включен автопилот или нет. Итак, выставляем все заданные значения на автопилоте и включаем его. Теперь весь полет продолжается в автоматическом режиме. По достижении высоты 10 000 футов диспетчер подхода передаст нас на связь к диспетчеру центра. Переключимся на частоту центра и выйдем на связь. Получим подтверждение от диспетчера центра и продолжим полет. Поскольку мы уже пересекли высоту 10 000 футов и ограничений нет, то можем разогнаться до 280 узлов, что и сделаем, накрутив это значение на автопилоте.

3

Теперь, когда мы находимся в устоявшемся наборе, обратимся к одной весьма полезной в нашем случае фиче - полету с использованием GPS - Global Positioning System. В реальной жизни это приемник, который позволяет нам определить наше местоположение с помощью спутников. В случае с MSFS - это устройство, позволяющее выполнять такие же функции, но только с использованием навигационных данных самого симулятора. В дефолтном 737-400 окно GPS вызывается нажатием клавиш Shift+3. Управление индикатором предельно простое и включает в себя 5 кнопок и четырехпозиционного переключателя типа хатки на джойстике. При первом включении GPS мы сразу же видим наш маршрут и силуэт самолета, показывающий наше место. Учтите, что маршрут полета рисуется только в том случае, если вы перед вылетом загрузили сохраненный ранее план полета, созданный во встроенном планировщике. Кроме всего этого, на экране отображаются все навигационные точки в заданном радиусе. Красным цветом - NDB, зеленым - FIX, синим - VOR/DME.

Итак, как теперь управляться со всем этим богатством... Клик на стрелках вверх-вниз уменьшает или увеличивает масштаб. Для того чтобы вывести на экран различные режимы текущего плана полета, нажимаем MODE. Она циклически выводит карту, полный план полета в текстовом виде или данные о следующем поворотном пункте. Кнопка "D со стрелкой" переводит GPS в режим Direct-To. В этом режиме можно ввести название любой навигационной точки, и самолет полетит прямо на эту точку, игнорируя все остальные, в том числе и те, что включены в план полета. Чтобы ввести название точки в этом режиме, нужно сначала выбрать тип точки, нажимая стрелку вправо (или влево, чтобы вернуться), после чего нажать стрелку вниз для перехода к следующей строке. Тут вы можете перебирать все точки. Если нажать стрелку вниз еще раз, то можно перебирать каждую букву этой строки и таким образом набрать название нужной нам точки. Только не вздумайте прямо сейчас набрать название точки и нажать Enter!



Проходим поворотный пункт в снижении. Уже очень, очень скоро диспетчер передаст нас на связь подходу



Предпоследний выход на связь с диспетчером центра. Уточняем наше место и получаем курс рабочей ВПП

Ваш план полета сотрется и вместо него на экране нарисуется путь до вновь введенной точки. Кнопка Menu позволит вам настроить вид экрана. Манипулировать в этом меню можно точно так же, как и в предыдущем.

Теперь еще одна весьма приятная функция, связанная с GPS. Можно включить автопилот таким образом, чтобы он следовал плану полета, отображаемому на экране GPS. Это очень удобно, так как не надо постоянно крутить ручку автопилота, связанную с курсом. Для того чтобы активизировать эту фичу, надо переключить тумблер NAV/GPS в левой части панели автопилота в положение GPS и нажать кнопку NAV. При этом кнопка HDG погаснет. Если до включения этой функции мы отклонились от линии заданного пути, то автопилот тут же возьмет курс для выхода на трассу и будет следовать точно по трассе в течение всего полета. Обратите внимание, что голубая стрелка на HSI (Horizontal Situation Indicator) всегда будет показывать направление текущего участка трассы, а в его левом верхнем углу показывается расстояние до следующего поворотного пункта. В общем, приятная штука, поэкспериментируйте с GPS, пока мы летим на эшелоне.

Кстати, пока мы высоко, хочется вернуться к вопросу, который рассматривался еще в первом уроке: что такое приборная скорость и чем она отличается от истинной скорости. Как известно, значение скорости полета получается от ППД - приемника полного давления, иначе его иногда называют "Трубка Пито" (с ударением на последнем слоге). Физика этого процесса весьма проста - набегающий поток создает давление, которое принимается приемником полного давления что называется "в лоб". Кроме этого приемника, есть еще приемник воздушного давления - ПВД, который смотрит "вбок" и принимает статическое давление, то есть не воспринимает набегающий поток воздуха. В результате всего этого мы имеем разницу между полным и статическим давлением. После обсчета этой разницы прибор и показывает нам скорость. Естественно, что это не будет правильная величина, так как, если говорить очень упрощенно, в любой момент времени на ПВД и ППД действуют различные моменты - высота, температура и т.д. В результате набегает довольно серьезная ошибка, которая не учитывается прибором и показывается "как есть". Это и есть приборная скорость. А истинной называется та же скорость, но уже с учетом всех мыслимых поправок. К примеру, вот мы сейчас идем на высоте 31 000 футов, указатель скорость показывает нам 280 узлов, то есть примерно 500 км/ч. На самом деле 737-400 летает со скоростью примерно 800 км/ч. Вот и ошибочка - 300 км/ч. Неплохо, да? Поэтому при полетах на больших высотах используется другая единица измерения скорости - "число Маха" или "число М". Это число зависит от скорости звука на данной высоте. Соответственно, если самолет летит со скоростью звука, то число М = 1, в 2 раза быстрее скорости звука - М=2 и так далее. Современные пассажирские самолеты (за исключением "Конкорда") летают на дозвуковых скоростях, поэтому число М на них никогда не превышает единицы. Если оценивать очень грубо, то 1М - это примерно 1000 км/ч. Так что давайте прикинем: мы идем со скоростью 0.74М, это означает, что наша истинная скорость очень примерно составляет 740 км/ч, что более похоже на правду, чем 500. Поэтому при полетах на больших высотах часто используют именно эту единицу скорости. Давайте и мы ее сейчас используем. Нажмем на автопилоте кнопку МАСН. В окошке высветится .74 - это наша текущая скорость. Если вы захотите увеличить или уменьшить это значение, действуйте так же, как и с обычной приборной скоростью.

Некоторые комбинации клавиш, необходимые на этом уровне:

Shift + 1-8 - открытие "всплывающих" окон
~ (тильда) - открытие/закрытие окна УВД
S / Shift+S - переключение видов

Ну вот, со скоростями разобрались, теперь вернемся опять к нашему УВД. Если вы летите правильно, то на вашем пути диспетчеры дважды передадут вас на связь со смежными секторами: первый раз "Москва – Петрозаводск", второй раз "Петрозаводск – Питер". И каждый раз после того, как вы подтвердите передачу связи, частота на вашей радиостанции сменится на нужную.

Ну вот, вроде мы и пролетели большую часть нашего пути. Пора бы нам рассчитать точку начала снижения. Это нужно для того, чтобы, начав снижение, мы, не останавливаясь на промежуточной высоте, снизились до высоты круга и спокойно зашли на посадку. Это называется "бесступенчатое снижение". Честно говоря, сегодня это нам не очень-то нужно, но в будущем, когда мы начнем летать в интернете, это нам понадобится, поэтому давайте все-таки рассмотрим, как это делается. Рассчитывается точка начала снижения очень просто - для этого нам надо знать путевую скорость на снижении и вертикальную скорость. И то, и другое у нас есть, поэтому давайте начнем считать. Предположим, что средняя истинная скорость на снижении равна 360 узлов, а снижаться мы будем с вертикальной скорость 2000 футов в минуту. Теперь давайте рассчитаем, какую высоту нам надо потерять. Высота круга - 2000 футов, мы летим на 31 000 футов. Методом простого вычитания получаем 29 000 футов. Снижаясь с вертикальной 2000 фут/мин, мы потратим на снижение 14.5 минут, то есть четверть часа. Теперь разделим 360 на 4 и получим 90. То есть нам надо приступать к снижению примерно за 90 миль до конечной точки маршрута. В данном случае надо начинать снижение примерно за 30 миль до поворотного пункта KR. Но это наш собственный расчет, а нам надо слушаться диспетчера, поэтому мы не будем начинать снижение сами, а подождем, что нам скажет диспетчер, а потом сравним.

Пока мы тут разбирались со скоростями и высотами, подошло время начала снижения. Диспетчер скомандовал начало снижения до 21 000 футов. Расстояние до KR в этот момент было примерно 40 миль. Что ж, кто-то из нас не очень сильно ошибся. Скручиваем на автопилоте высоту до 21 000 футов, ставим вертикальную скорость -2000 фут/мин и снижаемся с



Сектор подхода Питера несколько перегружен. Бортов летит много, потому нас немного отвернули от трассы



До Питера всего 8 миль. Мы идем на километр левее посадочного курса. Доворачиваем

приборной скоростью 280 узлов. Можно поставить на автопилоте скорость 270, дефолтный автопилот не очень точно держит заданную скорость, на снижении он немного перебирает с оборотами, так же, как в наборе недобирает. После того, как мы снизимся до 21 000 футов, диспетчер командует дальнейшее снижение до 11 000 футов. Скручиваем высоту на автопилоте и продолжаем снижение. При подходе к высоте 15000 диспетчер дает наше удаление от "Пулково", курс 280 и разрешает заход на ВПП 28 левую. Что ж, прекрасно, теперь, когда мы знаем, на какую ВПП будем заходить, нам нужно выставить частоту ILS 28 правой на приемнике NAV1. Но перед этим надо обязательно выполнить команду диспетчера. Видите ли, команды диспетчера всегда нужно выполнять в первую очередь, а потом только заниматься какими-то другими делами, поскольку у диспетчера есть полная картинка всего происходящего, а у вас нет, и он всегда знает, куда и кого отворачивать или давать набор или снижение. Естественно, я беру обычные ситуации, а не те, когда после грубейшей ошибки диспетчера происходило столкновение. Итак, выставляем на автопилоте курс 280, нажимаем кнопку HDG, заставляя тем самым автопилот перейти из режима следования GPS в режим задания курса. Кроме того, можно теперь переключить переключатель NAV/GPS в положение NAV. Теперь начинаем настраивать частоту NAV1. Если у вас нет схем захода на посадку, которыми пользуются настоящие пилоты, то можно воспользоваться неплохой опцией MSFS - вызвать карту. Делается это из меню World -> Map View. Появляется окно с радионавигационной картой местности. Управлять этой картой можно так же, как и в планировщике полета. Переместим карту таким образом, чтобы Пулково появилось в пределах границ окна, и щелкнем по аэропорту мышкой. Появится всплывающее окно со всеми частотами, которые нужны для полета. Промотаем список вниз и увидим частоты ILS. Спишем нужную нам частоту и закроем карту, после чего наберем эту частоту в приемнике NAV1. Кроме того, выставим посадочный курс этой ВПП (282 градуса) в окошке Course на автопилоте. Ну вот, теперь мы почти готовы, остались мелочи. Пока мы занимались всеми этими манипуляциями, самолет снизился до 11000, и диспетчер дал нам команду на снижение до 2200 футов. Надеюсь, вы не забыли об ограничении скорости на высотах ниже 10000 футов? Так вот, при подходе к высоте 10000 уменьшите значение заданной на автопилоте скорости до 250 узлов. В принципе, можно также немного уменьшить вертикальную скорость, скажем, до 1500 фут/мин, это поможет кривенькому дефолтному автопилоту получше держать скорость.

Когда мы пересечем высоту 10000, диспетчер центра передаст нас на связь подходу, который берет на себя дальнейшее управление. А мы по достижении высоты 7-8 тысяч потихоньку начинаем гасить скорость сначала до 220 узлов и выпускаем закрылки на 1 градус. В промежутке высот между 7000 и 2000 постепенно гасим скорость до 160 узлов и довыпускаем закрылки до 25 градусов. В общем, к точке четвертого разворота у нас должна сформироваться такая картинка: горизонтальный полет на высоте круга на посадочном курсе, закрылки - 25 градусов, скорость 160 узлов. Планки курсоглиссадного указателя уже давно зашевелились, так что теперь будем ориентироваться на них. Как только планка глиссады зашевелилась (до этого она у нас была вверху до упора), выпускаем шасси и немного снижаем скорость до 140 узлов. С этой скоростью мы и будем снижаться по глиссаде. В принципе, по капиталистическим правилам шасси можно выпустить в любой точке глиссады, так что принимайте решение сами.

На удалении примерно 5-6 миль диспетчер подхода передает нас на связь диспетчеру старта, который и будет сопровождать нас по глиссаде. В реальном полете мы обязаны доложить диспетчеру старта о готовности к посадке (в импортном варианте - о четком захвате луча курсового маяка), после чего получаем от него разрешение на посадку. Здесь он сам радушно предлагает нам сесть и говорит о том, что бортов больше не наблюдается и мы - номер 1 на посадку. Что ж, садимся, раз такое дело. После посадки и торможения диспетчер старта предлагает нам освободить



Посадка. Пассажиры аплодируют, диспетчеры дружными рядами выстраиваются в очередь в комнату реабилитации

ВПП по ближайшей рулежке, что мы и делаем. Тогда весьма торопливо диспетчер отдает нас на связь с рулением, которое любезно предлагает нам рулить до стоянки такой-то по РД такой-то... Круг замкнулся. Мы сели благополучно, спасибо диспетчерам за работу, до свидания.

4

Стараясь ужать эту статью до необходимых размеров, я очень многое пропустил. Я пропустил особенности радиообмена, которых в MSFS в общем-то нет как таковых, а в реале они очень даже используются. Я не рассказал, что именно надо говорить и как именно надо запрашивать то или иное разрешение. Я вообще проигнорировал систему вертикального и горизонтального эшелонирования, которая обязательно должна соблюдаться при полетах. В этой статье я прошелся только по верхам и очень надеюсь на человеческое любопытство, которое заставит вас поискать информацию в других источниках. Например, если вы захотите побольше узнать о радиообмене между пилотом и диспетчером, то найдете любопытную книжечку под названием "Небесный разговор", в которой описываются практически все ситуации и все правила радиообмена. Если захотите подучиться пилотажу больших самолетов определенного типа, вы найдете (или постараетесь найти) руководство по летной эксплуатации (РЛЭ) этого типа самолета.

Напоследок я хочу дать вам еще один совет по этому уроку. Чтобы полет был интереснее и насыщеннее, зайдите в меню Options/Settings/ATC. Поставьте Traffic Percent на 100% и галочку в поле "Auto open ATC window". В этом случае вы получите максимальную плотность движения AI-шных самолетов, и окно с сообщениями УВД будет всплывать каждый раз, когда диспетчер будет что-то говорить. Кстати, если вы будете летать в любой европейской стране или в Америке, то плотность траффика вам даст уникальную возможность потренироваться в полетах по кругу, так как в 8 случаях из 10 диспетчер угонит вас на второй круг либо предложит зайти на посадку по полной схеме.

И еще. Тренируйтесь больше. Этот урок является нашим предпоследним шагом в освоении виртуального воздушного пространства. Дальше мы будем учиться летать в Интернете. Ребята, это круто, поверьте мне. К этому стремятся все любители гражданских авиасимуляторов, потому что ни один полет в одиночестве не сравнится с онлайновым, когда тобой управляет живой диспетчер, а рядом летят живые же люди, которые так и стремятся подрезать тебя на перекрестке. Удачи!

Примечание:

При разархивировании с диска "Навигатора" переписать папку Flights со всем ее содержимым в корневой каталог MSFS 2002.

СЛОВО РЕДАКТОРА РАЗДЕЛА

Учат в школе

Уже два номера подряд наш уважаемый Веселов учит молодое поколение азам ролевого ремесла, что вызвало у наших читателей ряд вопросов и замечаний с предложениями. Для того чтобы устранить раз и навсегда все дальнейшие препирательства, хочу сообщить вам следующее.

Прежде всего, это не больше (но и не меньше!), чем просто школа ролевых игр. Курс очень молодого бойца, который про ролевые игры разве что слышал и хочет попробовать, но ничего не умеет и не понимает. Владимиру Валентиновичу ситуация эта известна очень хорошо, потому как не столь давно он сам оказался в шкуре такого вот бойца, но курсов с ним особо никто не проводил. Так что дело это полезное и, помоему, нужное. Сам бы давно взялся или Жилина заставил, да только, боюсь, не получится: у нас начало ролевой деятельности было уж слишком давно и учить нынешнее поколение на материале Ishar: The Legend of the Fortress я не возьмусь. Не поймут-с.

Так вот, тем, кто уже сведущ в добывании экспы и отыгрыше роли, не стоит смотреть на школу презрительно или кидать в нее несвежие продукты. ВАМ это уже не надо, но многим еще необходимо. Кстати, обратите внимание, что все обучение строится на материале трех игр, максимально доступных современному игроку, поэтому ряд обобщений и широких аналогий, которые делает Адмирал, относится только к этим трем играм, а ни в коем случае не ко всему жанру ролевых игр, многообразному и плохо поддающемуся классификации.

Напоследок скажу слово тем, кто решил приобщиться к богатому миру ролевых игр с помощью этих материалов. То, что делает Веселов, - это отличный костыль, который поможет разобраться со многими принципиальными вопросами в описываемых им играх. Но будьте готовы к тому, что затем костыль придется отбросить, и потому, что во многих играх применяются принципиально иные подходы ко многим базовым понятиям, и потому, что вы сами скоро найдете свой стиль игры в ролевые игры, отличный от стиля (и, соответственно, советов) Адмирала. Достаточно упомянуть, например, что для многих генерация персонажа является самой лучшей и интересной игрой в игре, захватывающей не меньше боев, а про способы прокачки персонажа в почти каждой игре можно говорить часами и писать толстенные гайды.



Но все это вы уже откроете сами, отбросив костыль, который пока услужливо предоставил вам человек, не так давно бывший в вашей ситуации.

Андрей Алаев

Пограничье/Borderzone

Кшаду

На границе тучи ходят хмуро

Издатель	"1C" http://www.1c.ru
Разработчик	Saturn Plus
Жанр	RPG
Дата выхода	Весна 2003 года
Сайт игры	http://games.1c.ru/borderzone
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2592.html
Смотри на диске	Скриншоты

Если вы где-то прочли о том, что на ECTS была представлена игра Borderzone, то не верьте глазам своим. Никакой это не "Бордерзон" (клевая фамилия, себе взять, что ли), а самое обычное "Приграничье". И разрабатывается она (оно) нашим "Сатурном+". Я, между прочим, ненавижу мерзкую буржуйскую привычку переиначивать все исконное на свой буржуйский лад. Хотя и отношусь к ней с пониманием. Кто знаком с диалектикой, тот меня поймет.

Возвращаясь к игре, хочу заметить, что "Приграничьем" она названа не случайно. Весь сыр-бор разгорится вокруг типа по имени Олаф, проживающего в провинции Тария на севере области Камирр в форте Северном. Как раз на самой границе вышеперечисленного с чем-то нехорошим. За каким дьяволом понесло парня в эту дыру, пока не ясно. Но то, что сафари его ожидает знатное, можно не сомневаться. Просто так в главные герои не попадают.



Жанр игры заявлен как RPG с элементами action. Под "элементами", наверное, подразумевается "псевдопошаговый бой". Подозреваю, впрочем, что скрывается за этим обычный real-time с режимом паузы. Хотя издатель ведает, как оно на самом деле будет. Зато остальное обещают сделать исключительно ролевым, без особых откровений и попыток изобрести единую теорию умножения и деления. Генерация персонажа, три класса (вор, маг и солдат), умения и навыки, атака и защита. Все проверено временем и рекомендовано лучшими ролеведами и плейелюбами.

Игровая вселенная будет нашей старушкой Землей, постаревшей еще лет на 7000. Старость, как известно, не радость, особенно когда дети идиоты. Доигрались с техническим прогрессом в крестики-нолики, в результате тот их на ноль и помножил. Практически всех. Оставшиеся попрятались по различным щелям, где и пережили наступившее похолодание в отношениях с научным знанием. Выбравшись наружу, выяснили, что теперь не только они одни такие умные. Пришлось опять завоевывать место под Соларом (так теперь называется Солнце). Солар хоть и отличается от солярия существенно большими размерами, но места под ним почему-то регулярно не хватает. Оттого и вспыхивают постоянные конфликты между претендентами. Короче, вы меня поняли. Олафу скучно не будет. Нам, надеюсь, тоже.

Игровой процесс обещают сделать достойным славного имени жанра, на что искренне хотелось бы надеяться. Впрочем, перечисление характеристик геймплея настраивает на оптимистический лад. Например, чтобы Олафу не было тоскливо геройствовать, будут у него соратники. Числом, правда, не более четырех. Народ встречный частенько не откажет вам в дружеской (или не очень) беседе. А то и заданьице подкинут. Квесты можно будет выполнять различными способами, в различной последовательности или не выполнять вовсе. Соответственно, и к конечной победе будут вести несколько дорог и тропинок.

Судя по скриншотам, графика нас ожидает трехмерная, не поражающая Unreal'ными красотами, но дело свое знающая. Иные подробности предпочитают пока на свет божий не вылезать. Наверное, сидят в засаде. Счастливой им тогда охоты, мне же на этом позвольте заткнуться, ибо запас моих сведений о "Приграничье" иссяк. А новости спорта и прогноз погоды вам расскажет кто-нибудь другой.

Mistmare

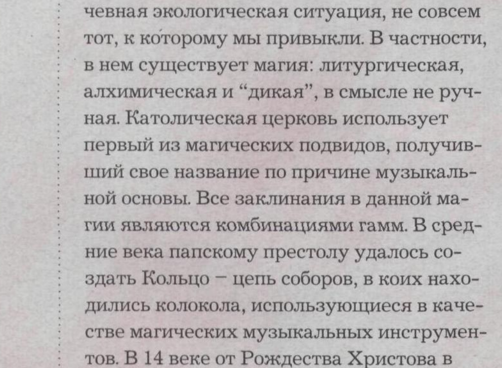
Кшаду

Изя в тумане

Издатель	Strategy First http://www.strategyfirst.com
Разработчик	Arxel Tribe http://www.arxeltribe.com
Жанр	RPG
Дата выхода	Конец 2002 года
Сайт игры	http://mistmare.arxeltribe.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2742.html
Смотри на диске	Скриншоты

К чести Arxel Tribe нужно сказать, что ребята из этой немецкой конторы умеют не только парить народу мозги головоломками по мотивам древнегерманских саг. Во всяком случае, находящаяся сейчас в разработке ролевуха Mistmare меня сильно заинтересовала своей весьма нетривиальной концепцией. Итак, на дворе 1996 год. Только не всем это дано разглядеть. Ибо "от Москвы до самых до окраин", до Атлантического океана и далее на запад и чуть ли не до Тихого на востоке Европу окутал смог. Но торфяники тут ни при чем. Проблема имеет куда более внушительные корни, тянущиеся к событиям, произошедшим в 14 веке.

Мир, в котором сложилась столь плачевная экологическая ситуация, не совсем тот, к которому мы привыкли. В частности, в нем существует магия: литургическая, алхимическая и "дикая", в смысле не ручная. Католическая церковь использует первый из магических подвидов, получивший свое название по причине музыкальной основы. Все заклинания в данной магии являются комбинациями гамм. В средние века папскому престолу удалось создать Кольцо – цепь соборов, в коих находились колокола, использующиеся в качестве магических музыкальных инструментов. В 14 веке от Рождества Христова в Европе разразилась эпидемия. Пытаясь одолеть ее, Церковь пустила в ход Кольцо. Вследствие чего и появился уже упоминавшейся смог-туман. С эпидемией он справился отлично, ибо на большей части континента болеть стало некому. Церкви от тумана удалось отбиться и не пустить его далеко на юг, где со временем возникла Святая Римская республика. В северной, на территории Скандинавии, образовалось государство, использующее промышленные технологии, весьма примитивные, впрочем, и алхимию.



Неплохой образчик средневековой архитектуры, только на эти шипы еще бы повесить пару грешников

Играть нам предстоит за Исадора, монаха-инквизитора, который, выполняя задание Центра, гоняется за неким субъектом, подозревающимся в том, что он является антихристом. Субъект к инквизиции относится с предубеждением, так что Изе придется попотеть. Понятно, что не обойдется без подвигов, но героям к ним не привыкать.

Игра позволит игрокам самим определить, что за фрукт инквизитор Изя. Для этого в ее сюжет будут включены два вступительных эпизода. Основных параметров у ловца нехристей будет шесть: сила и сила воли, интеллект и ловкость, концентрация и здоровье. Я не случайно объединил атрибуты в пары. Дело в том, что в мире Mistmare рулят три сферы: земная, лунная и солнечная. Человек несет в себе два начала: телесное и духовное. Так что пары я расположил в соответствии сферам, а какой стат к какому началу относится, я думаю, вы и сами догадаетесь.



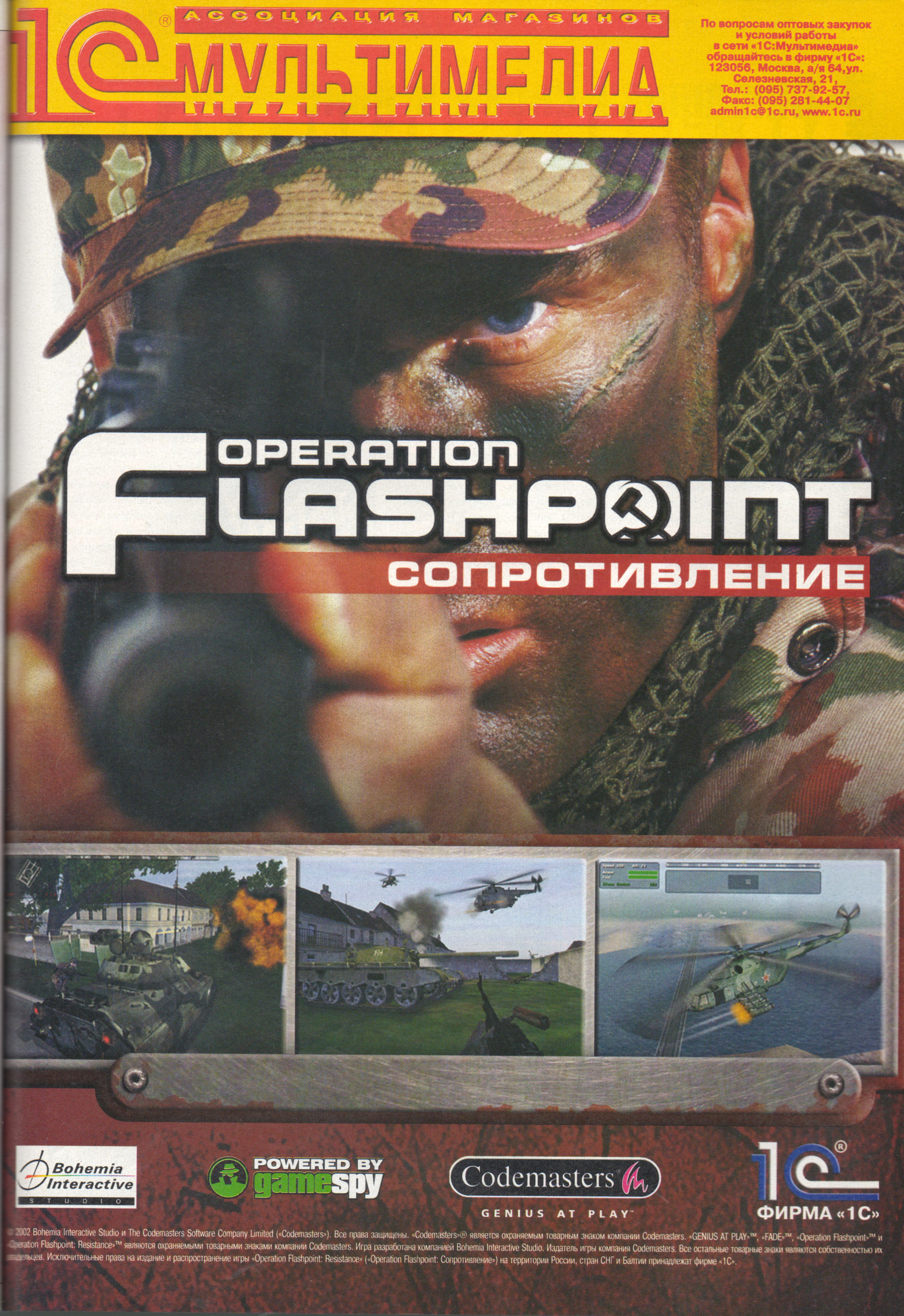
Как я сказал выше, литургическая магия основана на музыке. Все заклинания в ней делятся на гармонические и дисгармонические. Первые влияют на состояние колдующего: укрепляют силу, волю плюс характер, улучшают защиту. Вторые – атакующие. Соответственно, лофулы будут сильнее в гармонии, хаотики – в дисгармонии, а нейтралы, как всегда, расположатся где-то посредине. Для того чтобы колдовать, специалистам в литургической магии необходимо будет иметь какой-нибудь инструмент, на котором можно было бы сбацать соответствующие гаммы. Алхимикам – материальные компоненты. А монстры, практикующие "дикую" магию, обойдутся исключительно собственной зловредностью.

Но и все вышеизложенное еще не самое прикольное. А самое прикольное – это... время! Дело не только в том, что оно само по себе штука интересная. Просто разработчики игры использовали его в своих корыстных целях зело нетривиальным образом. Время в Mistmare будет играть роль мерила успеха. Так-то вот. Допустим, надоест Изе тупо день и ночь ловить антихриста. И захочет он слегка разнообразить программу путешествия. А заодно и подхалтурить. Работенка для настоящего героя всегда найдется. Но в Мистмаре на постороннюю халтуру предусмотрено ограничение по времени. Если все получится ОК, то сэкономленное время пойдет в качестве бонуса-премии с последующей возможной тратой его на всякие полезные дела типа бодибилдинга (очень положительно сказывается на силе).

Временем придется расплачиваться и в случае поражения в бою. Бой будет в реальном времени и, к тому же, двух видов: обычный и ментальный. Если с первым все понятно, то второй будет проистекать с различной гадостью, обитающей в тумане (да-да, придется Изе и там побродить, герой все же). Атаковать гадость будет не тело, а душу. Соответственно, и урон будет получать не здоровье, а сила воли. Ну а коли проиграете, то и в том, и в другом варианте одним бонус-днем у вас станет меньше.

Помимо всего прочего, побежденных монстрей можно будет "солить впрок" при помощи соответствующих навыка и камней, а затем использовать в трудные минуты жизни против обидчиков. Совсем не лишняя фича, если учесть, что путешествовать Изя будет в одиночку, без конвоя и друзей-соратников.

Короче, не хочу сказать, что я упал на спину и дрыгаю ногами от счастья, но, согласитесь, что-то все-таки в Mismare есть. Разумеется, пока на словах. Но кто знает, а вдруг!?


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
OPERATION FLASHPOINT
СОПРОТИВЛЕНИЕ
Bohemia Interactive STUDIO
POWERED BY gamespy
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
ФИРМА «1С»
© 2002 Bohemia Interactive Studio и The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). Все права защищены. «Codemasters»® является охраняемым товарным знаком компании Codemasters. «GENIUS AT PLAY»™, «FADE»™, «Operation Flashpoint»™ и «Operation Flashpoint: Resistance»™ являются охраняемыми товарными знаками компании Codemasters. Игра разработана компанией Bohemia Interactive Studio. Издатель игры компания Codemasters. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Исключительные права на издание и распространение игры «Operation Flashpoint: Resistance» («Operation Flashpoint: Сопротивление») на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат фирме «1С».

U.E.O.A.I.

Nancy Drew: Secret of the Scarlet Hand

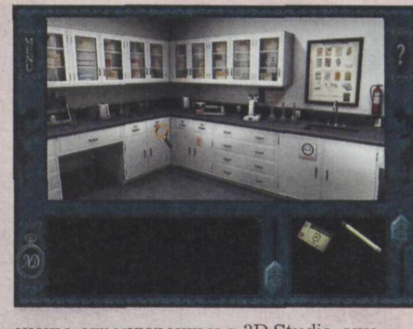
Старушка снова в деле

Издатель	Her Interactive http://www.herinteractive.com/
Разработчик	Her Interactive http://www.herinteractive.com/
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.herinteractive.com/prod/index.shtml
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2876.html
Смотри на диске	видео, обои, скриншоты, концепт-арт

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.0

Время освоения: от 0 до 0.1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно



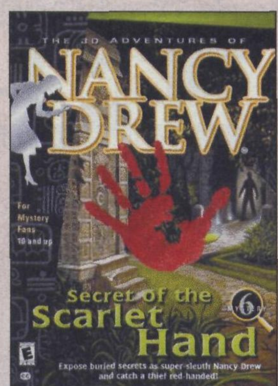
Где-то там далеко, за океаном, Blizzard анонсирует новую игру по мотивам Starcraft, сатанисты из id готовятся завоевать мир очередным Doom, и, в целом, прогресс не остановить. Но параллельно с этим миром существует еще и другой, в котором слово “прогресс” ассоциируется лишь с появлением удобного носителя для медиапродукции – компакт-диска.

Какое-то время назад мы писали про игру Nancy Drew: The Final Scene. Она приоткрывала нам завесу тайны над тем, как живут люди в том, другом мире. Новое реликтовое чудо из той же серии Secret of the Scarlet Hand продолжает убеждать нас, что в некоторых местах земного шара нет места прогрессу.

Ищем отличия...

Сюжет – единственное, что отличает эту игру от предшественницы. Собственно, только его пересказом и можно оправдать существование этой статьи. Движок, интерфейс, игровые “внутренности” - все это уже было в предыдущей части, причем без малейших изменений. В любом другом разделе подобное чудо назвали бы адд-оном.

Теперь Нэнси предстоит поработать в музее, куда ее занесло, по-видимому, от большой скуки. Музеи – это всегда всяческие сокровища и тайны. В данном случае нам предстоит иметь дело с секретами майя. Начинается все с того, что бесценные сокровища цинично экспроприируют таинственные незнакомцы. А потом – тайны и поиски злодеев. Наш Шерлок Холмс в юбке, как всегда, оказывается в нужном месте в нужное время.



...и не находим их

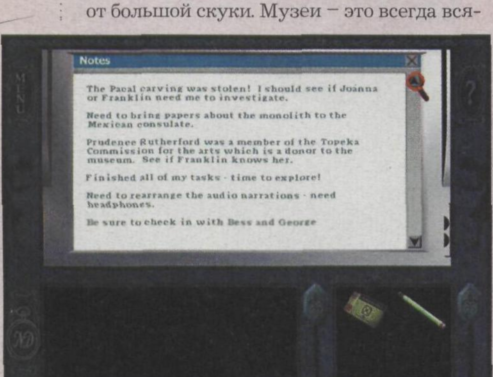
Для тех, кто ничего не знает про предыдущую серию, вкратце расскажу об основных особенностях. Игра возвращает нас в те чудесные времена, когда простейшие сцены, отрендеренные в 3D Studio, еще считались нормой жизни. Смею вас заверить, здесь они именно такие, хотя и не без некоторого шарма. Процесс приходится наблюдать при помощи вида “из глаз”, а перемещаемся мы от одной отрендеренной картинки к другой – забудьте о красивых промежуточных мультиках.



Собственно, это все, что можно сказать об игре. Диалоги – пространные, скучные, не особо выразительные - никоим образом не смогли меня отвлечь от грустных мыслей о бренности мироздания. Головоломки тоже не блещут остроумием. Что тоже, в общем-то, привычно

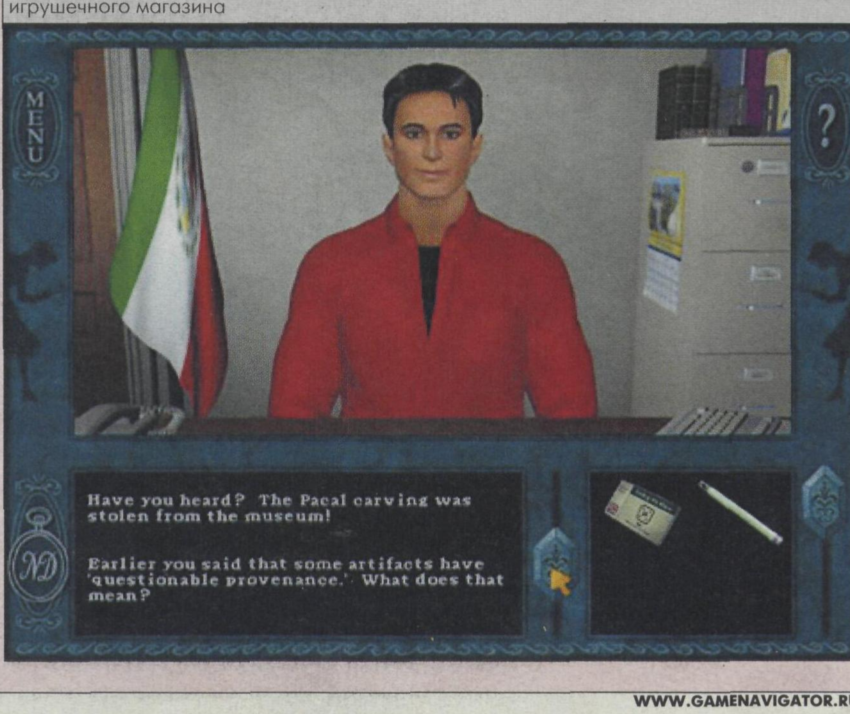
То же самое

В целом, ничего нового сказать нельзя: у автора книг про Нэнси наверняка хватит сюжетов еще на добрый десяток подобных игр. Более того, кажется, их уже существует гораздо больше двух. Что это значит? Да ровным счетом ничего. Поклонники Нэнси будут в восторге, все остальные, недоумевая, почешут затылки и поиграют часок-другой, если друг забудет на столе этот диск, а делать будет решительно нечего.





К сожалению, все персонажи здесь напоминают болванчиков из дешевой секции игрушечного магазина




Полуночный драйв
Минимальные системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 98/Me/2000
Процессор Pentium® II 266 MHz
64 МБ оперативной памяти
DirectX® 8.0
Совместимый с DirectX® 8.0 видеоадаптер с 8 МБ памяти и звуковая карта
4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
Мышь, клавиатура
midnight GT

Dark Fall

Илья Николаевич

Полтергейст не пройдет!

*Вот *** ***, **** ***, **** *** *****!*
к/ф "Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар"

Издатель	XXV Productions www.xxvproductions.co.uk
Разработчик	XXV Productions www.xxvproductions.co.uk
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 266,32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.xxvproductions.co.uk/darkfall
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2859.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия
Ценность для жанра

Рейтинг 2.6

Время освоения: от 0 до 0.1часа
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо





*Я согласен с эпиграфом. Так жить нельзя, нас конкретно кидают везде и повсюду. Заманивают "страшными и ужасными приключениями", а потом – ап! - и чувствуешь себя полным *****. Я не понимаю, какой смысл выпускать такие игры в нашем вроде бы как уже совсем 2002-м году. Слова "хорошая графика", "интересный сюжет", "наличие геймплея" и прочие подобные явно проходят мимо некоторых личностей. Я парень добрый, поэтому кричать "ату их, ногами, по почкам!" не буду – без таких людей наша жизнь была бы серой и скучной.*



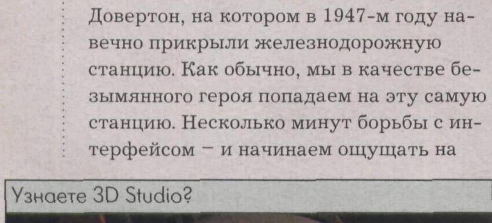


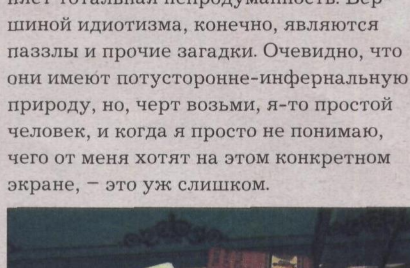
Ужастик. Страшно

Итак, что у нас сегодня? Сюжет игры берет свое начало из древнего английского сериала-ужастика Sapphire and Steel. Место действия – городишко Довертон, на котором в 1947-м году навечно прикрыли железнодорожную станцию. Как обычно, мы в качестве безымянного героя попадаем на эту самую станцию. Несколько минут борьбы с интерфейсом – и начинаем ощущать на своей шкуре все радости местного... horror. Лампы гаснут, жуткие голоса напевают о близкой и неизбежной кончине. В общем, все плохо. Однако нам почему-то не страшно. Нам смешно. Или - в лучшем случае – грустно. Почему? Потому что играть невозможно. О визуальных прелестях написано ниже. Прелести же прочие сводятся к постоянному жесткому пиксельхантингу во всех его проявлениях.

Помните чудесную игру Erevos, которую я имел честь сровнять с землей несколько номеров назад? Так вот, Darkfall имеет все шансы быть названным игрой, которая хуже Erevos. Здесь глупость сидит на глупости, а ими погоняет тотальная непродуманность. Вершиной идиотизма, конечно, являются паззлы и прочие загадки. Очевидно, что они имеют потусторонне-инфернальную природу, но, черт возьми, я-то простой человек, и когда я просто не понимаю, чего от меня хотят на этом конкретном экране, – это уж слишком.

Узнаете 3D Studio?

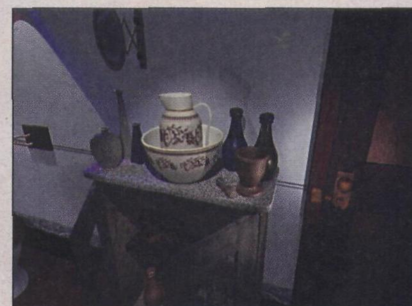




Убивать!!!

Графика плохая. Это словосочетание пора уже записать каким-нибудь макросом или как там оно называется, в Word'е. Дорогие разработчики игры Darkfall! Я сам неместный, из Москвы я, что в России. Какого черта вы до сих пор игнорируете то, что большинство любителей поиграть на персональном компьютере уже давно забыли разрешение 640x480 как дурной сон, в котором трехмерный ускоритель нечаянно сгорел, а 17-ти дюймовый монитор уронил шаловливый кот?

Я к вам обращаюсь вот с какой просьбой. Пожалуйста, во славу всех богов нашей и любой другой вселенной, не делайте больше таких игр. Если оборудование вашей студии не позволяет вам работать с разрешением больше, чем вышеуказанное, ну хотя бы научитесь растягивать получившуюся картинку на весь экран. В 1024x768 приходится пользоваться прадедушкиной лупой, чтобы разглядеть детали среднего размера. О мелких можно забыть. В общем-то, цветами картинка нас тоже не балует. На память мне приходит одна старая игрушка. Myst называется. Так вот, там все выглядело значительно лучше. Это диагноз. Давить. Ногами, колесами, гусеницами. Порция напалма с доставкой на дом неплохо помогла бы в борьбе с этими, без сомнения, талантливейшими, но бесстыдными разработчиками.



Как всегда

Вот такая вот у нас вышла грустная история. Не покупайте, дети, такие игры. Я не знаю (эта фраза тоже повторяется примерно раз в месяц, то есть с той периодичностью, с которой выходит журнал), на что рассчитывали разработчики, когда выпускали этого монстра. Если по диску с игрой несильно щелкнуть, из него посыплется пыль и старые опилки – старость, она, как известно, не радость. И даже в музее этой игре не место. Там попросту не на что смотреть.

Prince of Qin

Илья Николаевич, он же Зубр, он же U.E.O.A.I

Allow me to demonstrate the skill of Shaolin!



Издатель	Strategy First http://www.strategyfirst.com
Разработчик	Object Software http://www.objectsw.com.cn
Жанр	RPG
Требуется	Pentium II 266, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.princeofqin.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2583.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

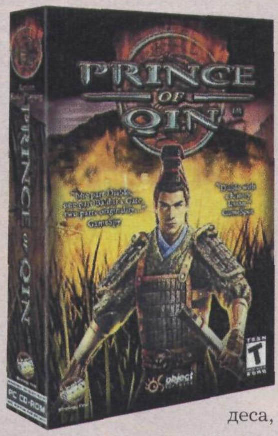
Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
RPG'шность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

*When I was little... my father was famous.
He was the greatest samurai in the empire
And he was the Shogun's decapitator.
He cut off the heads of a hundred
and thirty-one lords.*
GZA, "Liquid Swords"

Добрый вечер. Москва снова в дыму (надеюсь, что, когда вы будете читать эти строки, в мире хотя бы немного похолодает и будет чем дышать), а на нашем разделочном столе свежая игра аж на трех дисках под интригующим названием Prince of Qin (читается это почему-то "Цинь"; глупые китайцы, похоже, даже не могут научиться нормально произносить английские буквы). Это RPG. Первая, не побоюсь этих оглушительно громких слов, полноценная RPG, основанная на истории Древнего (3 в. до н. э. – по-моему, вполне) Китая.



История древнего Китая

Сюжет – добротный коктейль из настоящей истории (той, которую изучают историки, а не той, которая произошла, возможно, с кем-нибудь из разработчиков), романтики а-ля "принц в изгнании" и небольших изменений в последовательности / наличии исторических событий, которые привели к возникновению реальной истории династии Цинь.

Остальное рассказывать не имеет смысла – редактор не подарит мне четыре полосы просто так, под жизнеописания китайских правителей. Особенно любопытным остается удовлетвориться следующим: загадочные указы Императора, шеститысячная армия, состоящая из глиняных "солдатиков" в натуральную величину, роскошная гробница для самого Властителя, простоявшая пустой очень недолго, загадочное исчезновение старшего сына правителя, младший осваивает управление страной.

Сюжет добротен, а для новичков в деле истории Древнего Востока вообще является чистым откровением. И, главное, в игре нет эльфов, гномов и прочей мерзости, которой так хотелось выстрелить в лоб из дробовика в чудесной игре Arcanum.

К делу!

Честно говоря, не знаю, как воспринимать эту игру. С одной стороны, если вспомнить недоразумение-лубок "Златогорье", то можно посочувствовать братьям-китайцам. С другой стороны, хочется верить, что на самом деле чудеса, как и хорошо сделанные псевдоисторические RPG – бывают.

Начало обнадеживает – нам не дают собрать беглого принца с нуля, по законам жанра. Что ж, это вполне логично - будущих императоров не выбирают. Парень предоставляется в наше ведение наряженный в нелепые лохмотья и вооруженный дешевым мечом. Среди первоочередных задач – добраться до одного из близлежащих населенных пунктов, среди небольших помех – отряд императорской стражи, идущий по следам беглеца. У них, что характерно, все в порядке и с боевой подготовкой, и с оружием.

С первого взгляда становится понятно, что идейным вдохновителем разработчиков была Bioware и Baldur's Gate сотоварищи. Все, что было в BG, вы найдете и здесь, только по-другому (на мой взгляд – гораздо лучше и удобнее) оформленное и расположенное. Та же перспектива, те же диалоги.

Про геймплей, кстати, я тоже больше ничего не скажу – BG как он есть.

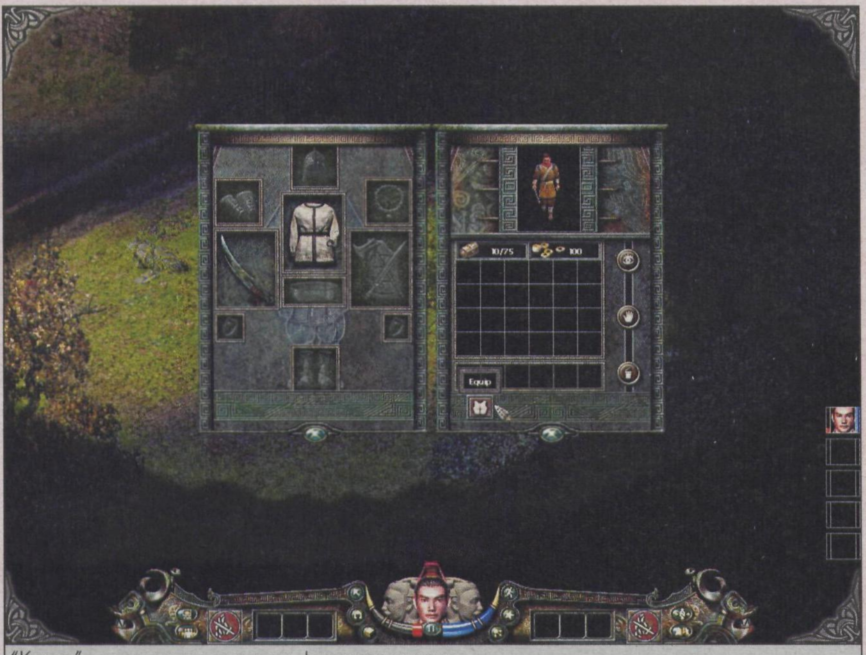
Аккуратность превыше всего

Интерфейс хорош. Нет, ничего сверхъестественного там вы не найдете, но тщание и старательность буквально во всех мелочах заставляет говорить о разработчиках с уважением. Baldur's Gate, явный прототип, тихо отдыхает – местный девиз "все для удобства игрока!" постоянно дает о себе знать и напористо лезет изо всех щелей. Читаете дневник, в девичестве – Journal, ищете, как пройти в город N? Не утруждайте глаза, названия всех городов подсвечиваются зеленым, вы без труда найдете нужную страницу. Аналогично все важные предметы в тексте подсвечиваются желтым, а имена людей – синим. Сказка. Да и вообще любой элемент интерфейса, куда ни ткни, порадует простотой и продуманностью. И стильностью. Уважаю.

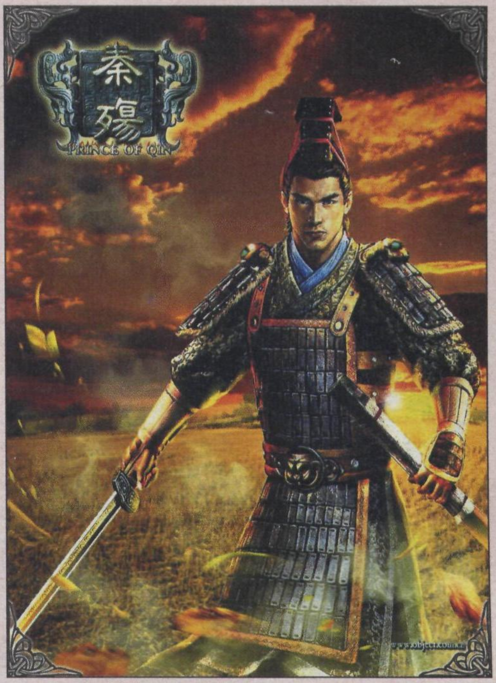
Level up, он же upgrade







"Кукла" довольно простая, но функциональная



Карта имеет два "состояния" - локальное, демонстрирующее отдельно взятую локацию, в которой мы находимся, и "глобальное", на котором отображается карта страны со всеми доступными нам населенными пунктами (угадайте, на что похоже?). На карту можно наносить множественные пометки, делящиеся на разные группы: место, человек, etc.

Китаец изнутри & Мой кунг-фу лучше твоего!

Система характеристик персонажей явно позаимствована у D&D, плюс-минус незначительные изменения и дополнения. Характеристик шесть, да-да, все те же. Немного отличаются названия – нельзя же, чтобы было совсем одинаково. Однако это совсем не наезд и попытка обидеть – это констатация факта, а в общем-то, никто и не виноват, что изобретать велосипед – занятие неблагодарное и бессмысленное.

Имеются скиллы, доступ к которым открывается по мере достижения новых уровней (здесь это почему-то называется апгрейдом, что звучит непривычно, но по сути верно). В целом тоже ничего интересного, кроме одной мелочи: навыки разделены по принципу "рабочей руки" - правая, левая или обе. Понятно, что из лука все-таки сподручнее стрелять, задействовав обе руки, а значит, никаких других скиллов больше выбрано быть не может. Учитывая, что в общем здесь все устроено, как в Diablo II (например, на левой и правой кнопке мыши – по выбранному скиллу соответственно), только при выборе придется учитывать вышеописанные простые истины. Также не рекомендуется драться левой рукой – она не для этого дана человеку.

Кстати о драках. Опять же, как в Balgur's Gate, правда, немного попроще. Пауза - раздаем приказы - драка - пауза. Условий, по которым пауза автоматически включается, не так уж много, но, по правде сказать, больше и не нужно – драки здесь не выглядят особо масштабно. Мясо, Diablo вышел погулять на просторы Китая. На паузе распределяем, кто кого лупит и кто что куда кастует, потом смотрим. Все.

Главный недостаток – кнопка, отвечающая за постановку/снятие с тормоза обладает просто гигантскими размерами в районе 10x10 пикселов, и попасть в нее мышкой, особенно в разгар драки, особенно если кнопка "пробел" не доступна по причине отодвинутости в сторону клавиатуры, очень сложно.

Сегодня по-доброму

Графика. Если бы к этому моменту в статье явственно просвечивал контекст "давить!", то вы, возможно, могли бы прочитать несколько абзацев неприкрытых издевательств. Однако уже понятно, что "давить!" сегодня не придется, а игра очень даже славная, поэтому выберем добрую модель поведения.

Графика тоже милая. Не шедевр, технически застыла где-то в районе движка от, например, Fallout Tactics. Тайлы, сиречь кусочки пейзажной мозаики, изо всех сил пытаются казаться большими и взрослыми полигонными элементами рельефа, но им это не удается. В этом мире царствуют прямые углы и правильные формы, китайские народные хижины выглядят именно так, как им должно выглядеть – очень по-китайски и донельзя понародному. Персонажи не отстают, наряжаясь исключительно в цветастые халаты (мужчины) и нормальную одежду (мужскую, женщины). Волки прыгают и отбрасывают ненатуральные тени, а цветного освещения нет. Но в целом все хорошо, потому что там, где не хватает технических достижений народной мысли, свое берет природное китайское трудолюбие, склонность к искусству и конкретно – к качественному оформлению всего и вся.

Отдельного упоминания заслуживает музыка. Возможно, продвинутые любители творчества популярных групп "Ленинград", "Поющие вместе" и прочего звукового недержания и не оценят саундтрек к игре, но лично я надеюсь, что таких меньшинство. Всем остальным немедленно внимать: в качестве музыкального сопровождения к игре Prince of Qin идет множество замечательных a-ля восточных инструментальных композиций, местами в "осовремененной" обработке. Любителям Dead Can Dance и прочих ethereal-ethnic-tribal образований должно прийтись по вкусу.

Все закончилось крайне мирно

Резюмируем. Игра вышла хорошей и, несмотря на техническую несостоятельность (на самом деле я так не считаю, но этот термин спасет меня и журнал от гневных криков a-la "какого черта, это же старье!"), выглядит, воспринимается и – главное - играется очень мило. Дотошность и внимание к деталям сослужили разработчикам отличную службу. Да и вообще видно, что очередной поделкой тут и не пахнет.

Если вас не заставляют зевать длинные восточные истории и трехсложные имена – попробуйте эту игру, она доставит вам удовольствие. Опять же, ностальгия по Baldur's Gate, все дела...

P.S. Не знаю, возможно, все игры про самураев и прочих воинов Востока таковы, но в Prince of Qin, как и в Throne of Darkness, все великие воины неплохо обучены различным ремеслам и умеют делать одежду и оружие из различного сырья, будь то железо или шкуры убиенных волков.

Комментарий Ивана Жилина

В сущности, когда-то была пара игр древнекитайского характера - Empire и Son of the Empire, но назвать этот дьяблоподобный dungeon-crawl (впрочем, неплохо оформленный в MCGA-обертку и с любопытной системой алхимии) исторической RPG у меня не повернется ни одна из частей тела. В сущности, остается только радоваться, что прибыло полку исторических ролевых игр, и огорчаться, что идейное содержание, как чаще всего случается, оказалось недостаточно подкреплено техническим. Увы и ах, но ум и красота остаются вещами очень и очень редко совмещаемыми.

Андрей Шаповалов

Icewind Dale II

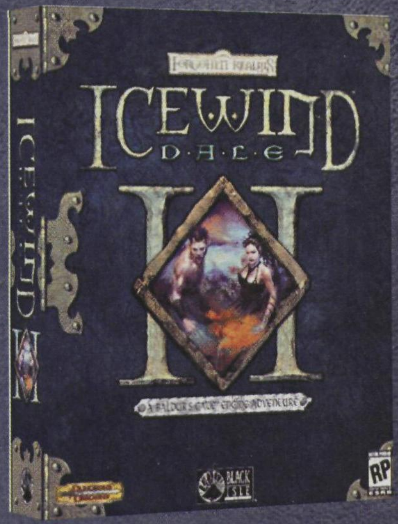
Работники ножа и топора

Издатель	Interplay http://www.interplay.com
Разработчик	Black Isle Studios http://www.blackisle.com
Жанр	RPG
Требуется	Intel Pentium II 350MHz или AMD K6-III/400MHz, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Intel Pentium III 500 or AMD Duron или Athlon, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://icewind2.blackisle.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1507.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
RPG' шность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.2

Время освоения: около 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Heroes await me
My enemies ride fast
Knowing not this ride's their last
Manowar "Crown and the Ring"

Ожидания

Icewind Dale II я лично ждал с большим нетерпением и с большими надеждами.

Во-первых, мне очень понравилась первая часть. Во-вторых, ребята из Black Isle умеют делать игры. В-третьих, нам обещали новый вариант третьей редакции Advanced Dungeons & Dragons. А третья редакция, по словам хорошо осведомленного в данном вопросе Хаос Мага, штука весьма интересная.





Вот это я. Дроу, естественно. Харизма почти по нулям, зато какой башковитый!

Шло время, выход Icewind Dale II, как и следовало ожидать, откладывался. Впрочем, как раз этот факт меня не особенно волновал. Гораздо трепетнее я воспринял слухи о том, что игра будет на движке Pool of Radiance II или Neverwinter Nights. Pool of Radiance мне откровенно не понравился, хотя был и походовым, и дело не столько в графике, сколько в убогом наборе персонажей. Конечно, в новой игре все могли изменить. Но ведь могли и не изменить, а скажем, оставить нам этого жалкого Sorcerer'а.

Однако, слава Богу, все окончилось хорошо, ибо Icewind Dale II сделали на движке Infinity. И одно это уже принесло мне облегчение: пусть старый конь глубоко и не вспашет, зато и борозды-то не испортит. А последнее гораздо важнее первого.

Что вижу, то и слышу

Начать обозрение Icewind Dale II я решил с графики и звука. Тут все совсем просто – никаких особых нововведений нет. Конечно, перерисовали интерфейс, добавили эффекты для новых заклинаний, новые шмотки, оружие, портреты для персонажей, красивые бутылочки со всевозможными снадобьями... Короче говоря, сделали ма-а-аленький косметический ремонт и этим ограничились.

Со звуком та же самая история. Мелодии новые, но в старом ключе (как будто вообще можно придумать какой-нибудь "новый ключ" для фэнтезийных игр!). Медленные, подчас даже тягомотные темы, сопровождающие бредущих по локации приключенцев, готовы смениться на бравурные марши, лишь только дело дойдет до драки. Ну и славно. Я больше ничего и не хотел.

Главное, что оставили в неприкосновенности возможность сохранять персонажей и проходить ими Icewind Dale II заново. Как хорошо начинать игру, имея полную книгу заклинаний для Wizard'а и пару волшебных мечей для воина!

Что вы сказали? Баланс? Вам нужен баланс? В hack'n'slash RPG? Нам с вами не по пути. Я хочу МЯСА!!!

К топору!

И мясо есть. Его дают много и дают сразу.

Как было в первом Icewind Dale? Начиналось все в таверне, где партия наслаждалась вином, едой, теплом и спокойствием. В Icewind Dale II вы приплываете в город на утлом кораблике, которому посчастливилось избежать страшной участи десятка судов. Означенные корабли попали в хитрую ловушку врагов. Капитан вашей посудины обратит внимание на тревожную тишину в порту, а когда вы сойдете на берег, то придется мародерствовать, подбирая оружие у убитых воинов, лежащих вокруг. Потому что враги-то уже в городе и надо драться. Драться не ради золотишка или шмоток, а для спасения собственной шкуры.

В общем, вы поняли картину. Никаких пауз, сразу в бой. И именно так и надо, потому что мы пришли сюда драться!

И драться мы будем. Только не думайте, что вас ждет такая же легкая жизнь, как в Icewind Dale, Episode I. Ничего подобного, приготовьтесь к пренеприятнейшему сюрпризу – теперь вашей партии надо опасаться не только драконов или демонов. Ваших вояк запросто могут вынести... обыкновенные гоблины! Да-да, такие маленькие, зелененькие и смешные. Причем самое противное в том, что победят они вас вполне честно и на этот раз не будет Саревока из первого Baldur's Gate с его стопроцентной сопротивляемостью магии. Не будет и всяких суперсозданий, "снимающих" за один удар 50 hit points.

Все гораздо прозаичнее и интереснее. Наконец-то врагам дали те же способности, что и вашим героям. Иными словами, если вы видите гоблина, то это может быть обычный гоблин, а может быть и гоблин-fighter 5 уровня (к примеру). И, как полагается

fighter'у пятого уровня, у него может быть специализация по оружию (скажем, две звезды к длинным мечам), соответствующие бонусы к THACO, AC и спас-броскам. Чуете, чем пахнет? Верно, честной дракой.

Поэтому готовьтесь заранее. Вам придется не раз и не два перезагружаться, пробовать разную тактику, менять боевое построение, пряча слабых бойцов за спины сильных. Частенько ради победы в одном-единственном бою придется накладывать на партию все имеющиеся у персонажей защитные и вспомогательные заклинания. И, самое приятное, придется использовать зелья.

Вспомните предыдущие игры по AD&D. Вспомните ту груду всевозможных "лечилок", под тяжестью которых сгибались спины ваших парней. Лечилок, которыми вы никогда не пользовались, копя для "трудного" боя. Трудный бой так и не наступал, но продать или, пуще того, выбросить ставшие простым хламом снадобья вы не могли. Мучила жадность, да и потом – вдруг все-таки пригодятся?

Радуйтесь (или не радуйтесь, это уж кому как). В Icewind Dale II снадобья пойдут в ход, причем использовать их придется часто, очень часто. А все потому, что у ваших врагов снадобья тоже есть и они-то свои запасы не экономят, активно лечась прямо во время боя. Представьте себе ситуацию: ogre уже почти мертв, ваш раненый боец собирается нанести последний удар. Вдруг – бац! Огр начинает мерцать красивым голубоватым светом, а игра бесстрастно сообщает: "Ogre: healed 15 hit points". Через несколько секунд ваш боец уже сражен, а огр весело тычет дубиной в вашего мага.

Отлично. Просто отлично. Как давно у нас не было достойного врага в лице компьютера!

Нет, AI-то туп, как ему и полагается. Совершает те же самые глупые ошибки, как и раньше. Ну, например, партия занимает позицию в каком-нибудь большом зале (чтобы было место для маневров), накладываются все имеющиеся защитные и вспомогательные заклинания (типа Haste), впереди становятся воины, бард чуть сзади наигрывает какой-нибудь трогательный военный марш, волшебник накладывает на себя Mirror Image, прячется в тени, идет в коридор, стреляет из лука в одного из врагов, потом бежит обратно за спины воинов. Враги, как им, тупым идиотам, и полагается, бегут за магом, воины их принимают, друид и клерик вызывают монстров и нежить... Дальше уже начинается классическая военная неразбериха.

Вы спросите, как волшебник может прятаться в тени и стрелять из лука? Думаете, он – human dual-class? Ничего подобного, он – честный волшебник.

Всему виной третья редакция AD&D.

Нововведения

Сразу поставим точки над "i": третья редакция AD&D в Icewind Dale II реализована не так, как должно быть в настольной игре. Кое-что изменили, кое-что совсем выбросили. Но (и это большое "но") многое осталось.

Прежде всего, отменены классы. Названия fighter, bard, wizard, cleric и другие остались, однако теперь они имеют несколько иное значение. В Icewind Dale II wizard – это профессия. Поэтому человек, посвятивший себя изучению тайного знания, вполне может носить лук, два меча и полный дощатый доспех (именно так называется по-русски full plate mail). Разумеется, пользоваться этим добром он сможет весьма слабо, к тому же получит кучу минусов к своему главному занятию – магии. Однако в самом начале игры, когда у волшебника заклинаний мало и он, в принципе, в партии играет роль пятого колеса у телеги, очень, знаете ли, неплохо дать ему лук. Пускай сзади стоит и постреливает. Авось попадет. В любом случае, хоть какая-то польза от него будет. Впоследствии волшебник станет маленькой ядерной бомбой, и все вышеназванное ему станет не нужно. Только вот до этого надо дожить...

Идем дальше. Теперь у вас нет multi-class как такового. По ходу игры вы можете давать любому своему персонажу новые профессии. Ограничение тут, конечно, есть. Какие-то профессии не могут сочетаться друг с другом, какие-то может взять только персонаж с определенным мировоззрением. Тут никаких противоречий не наблюдается.

Кроме этого, при level-up персонажу дают дополнительные очки для повышения своих умений (skills) и особых навыков (feats). Умения – это то, что может развивать у себя персонаж любой профессии (естественно, какие-то умения важны для одной профессии и совсем ни к чему другой). А вот feats – это способности, по большей части присущие персонажу со строго определенными качествами. Например, только бард сможет взять Lingering Song (очень, между прочим, ценная штука).

К сожалению, много писать про skills, feats и другие прелести третьей редакции AD&D я не могу – места нет. Хотя надо, надо... Ладно, заваливайте Жилина и Алаева письмами, пусть дают Хаос Магу задание партии и правительства написать подробный гайд и все там рассмотреть.

Но кое-что я сказать должен. Некоторые личности, дорвавшиеся до истинных знаний (Rulebook по третьей редакции), любят разглагольствовать про то, что, дескать, все feats в Icewind Dale II взяты "с потолка". Это не так. Просто feats для игры взяты не из стандартного набора для третьей редакции, а из специального сеттинга "Forgotten Realms", в котором, собственно, и происходит действие Icewind Dale II.

И еще надо сказать, чего же в игре нет. Нет attack of opportunity, в результате чего rogue многое теряет. Тут, правда, все понятно – сделать рабочий attack of opportunity можно только при походовом бое. А Icewind Dale II – это реал-тайм.

Ну и ладно. Не все коту масленица.



И была сеча в чистом поле...



Началось...

Вместо эпилога

В заключение скажу немного про рейтинги этой игре.

Графика, конечно, устарела, но смотрится не хуже большинства трехмерных поделок и свою честную "семерочку" заслужила.

Звук хорош, создает атмосферу, но можно было и получше.

RPG'шность – умеренная, как и полагается hack'n'slash игре по D&D.

Ценность для жанра – продолжатель славных традиций. Традиции, знаете ли, гораздо важнее революционных изменений.

Ну, а игровой интерес – я все еще играю. А это дорогого стоит.

Комментарий Ивана Жилина:

Ну не могу сказать, что интерес автора к конкретной игре может стоить чего-то особенного дорогого, но вообще желающих прислушаться к его словам я останавливать не стану. Безусловно, он немного выпендривается, повторяя все эти старые манчкинские присказки про "мясо", но доля правды в его словах есть: IWD II суть квинтэссенция hack'n'slash, и из игр этого года достойным соперником ему может быть разве что Dungeon Siege. Это не хорошо или плохо, это просто диагноз. На том и покалим простень.

Largo Winch: Empire under Threat

Илья Николаевич, он же Зубр, он же U.E.O.A.I

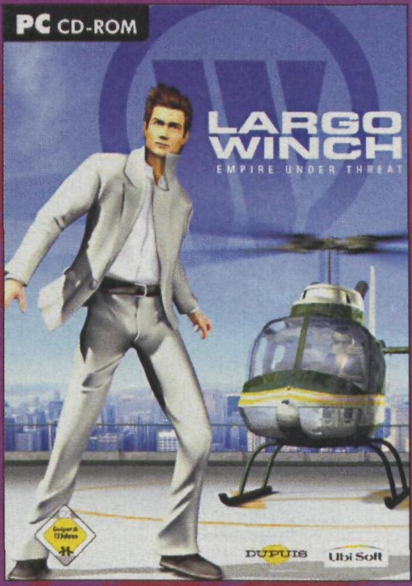
Сибирь наносит ответный удар

Издатель	Ubi Soft Entertainment http://www.ubisoft.com
Разработчик	Ubi Soft Entertainmen http://www.ubisoft.com
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2874.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Сюжетная линия
Ценность для жанра

Рейтинг 6.8

Время освоения: до 0,5 часа
Сложность: низкая
Знание английского: необходимо



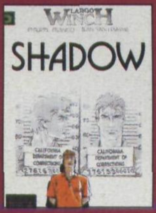
Могу поспорить, никто из моих соотечественников никогда в жизни не слышал о Ларго Винче. Я сам, в общем-то, до некоторых пор жил в неведении. Что, на самом деле, мне за дело до какого-то там Ларго, да еще и Винча? Обычное имя. Ларго. Да я этих Ларго каждый день вижу. Тут Ларго, там Ларго… Как будто на них свет клином сошелся.

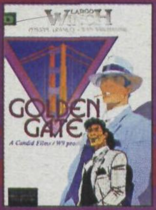
Но пришло время немного расширить свой кругозор. Как стало известно из достоверных источников (Интернет, конечно), "Ларго Винч" – это, в первую очередь, довольно популярный где-то в районе Франции телесериал, сделанный на основе одноименных (не менее популярных) комиксов. Во вторую же очередь, это имя главного героя одноименного телесериала, сделанного на основе одноименных комиксов. К сожалению, наша страна, в которой, как известно, даже летом все ходят в ушанках, в обнимку с медведями и балалайками и горланят гимн СССР и глупую фразу "фор маза Раша", крайне плохо образована. У нас не знают Ларго Винча. Он нам не нужен, у нас другие развлечения – гармошки, танцы до упаду и драки до утра.

Балалайка, водка, медведи! Бывший агент KGB Kerensky в больнице, но мы отомстим за него.

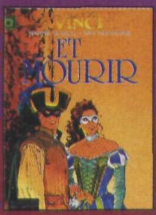
Салют, Раша

Попробуем заняться культпросветом. Тем более и повод нашелся – одноименная игра по мотивам сериала по мотивам одноименных комиксов. Сам черт ногу сломит. Проклятые буржуи, могли бы придумать им всем разные названия! Отвлекся.









Итак, Ларго Винч – парень, которому повезло. У него умер отец. Но повезло ему не в этом смысле, в котором вы подумали: с отцом у него были неплохие, почти дружеские отношения, и он не избивал его кочергой до полусмерти. Повезло ему с наследством, которое добрый папаша оставил Ларго. Папаша-то, в общем, был не промах – сколотил состояние, создал немаленькую корпорацию, которая и перешла во владения сына. Ну и, чтобы Ларго не было скучно, парня назначили на какую-то там должность заведующего отделом "W" в этой самой корпорации. Судя по всему, в сериале и комиксах мы имеем дело с сюжетом a-la "Богатые тоже плачут" плюс немного наркомафии, террористов, колумбийских картелей и прочих приятных неожиданностей. Вроде как парню скучать не приходится.

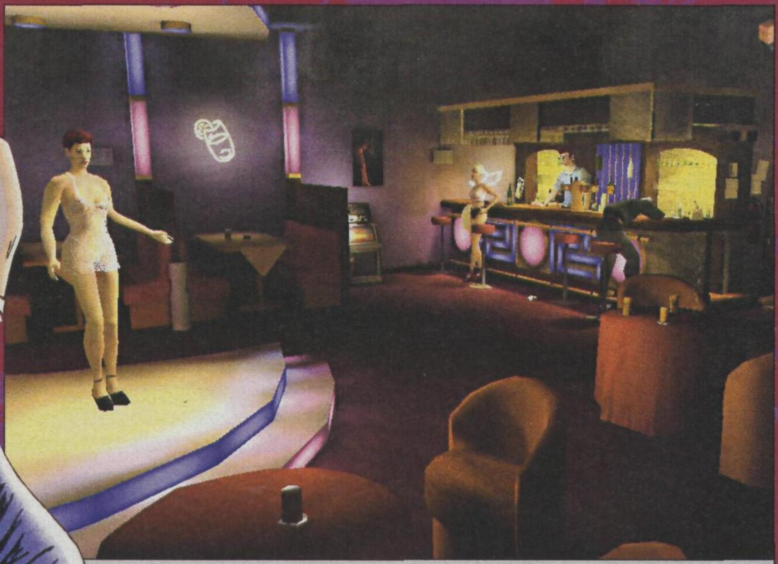


Теперь же перейдем к конкретике. Имеется небольшая исследовательская лаборатория где-то в Мексике. Внезапно случается несчастье: исчезает один из ученых и два охранника попадают в рай для секьюрити. Кто будет разбираться в ситуации? Конечно, Ларго. А теперь самый смешной вопрос: куда Ларго в скором времени после начала игры попадает, пытаясь поймать злодеев? Да! Маза Раша! Сиберия!

Ты уже купил геймпад?

Предупреждаю сразу: мы имеем дело с игрой, портированной с приставки. Консолененавистники могут или продолжать внимать, спрятав велосипедные цепи и арматуру, или выйти вон. Итак, порт. Похоже, что с Dreamcast, но я не уверен (еще похоже, что с Xbox, но тут не уверен уже я - И.Ж.) . Мы немного порылись в сети, пытаясь прояснить ситуацию, но ничего, кроме убогих скриншотов из убогой одноименной игры (о боже, сколько же их!) на Playstation, не нашли.

Первое, что сильно бьет по восприятию окружающей действительности, – управление. Поскольку изначально игра была ориентирована на джойстик, то есть, помимо стрелок, используются еще как минимум шесть кнопок, то их пришлось раскидать по всей поверхности клавиатуры, и переназначить это безобразие нико-


Приятный вечер, но сейчас нас будут бить

им образом не получается. Таким образом, если вы не являетесь счастливым владельцем какого-нибудь, хотя бы самого простенького шестикнопочного геймпада, ваши соседи еще долго будут вынуждены слушать незатихающие проклятия.

Но переходим к сути. Игровой процесс вызывает восхищение своей не замутненной никакими проблемами простотой. Местные паззлы, небольшие проблемки и головоломки рассасываются, не успев толком обосноваться в сознании играющего. Это вовсе не упрек; просто, авторы решили не нагружать свою игру тоннами абсолютно нелогичных и непонятных, но крайне сложных к решению задач. Хотя, наверное, дело даже не в этом. Просто игра устроена таким образом, что в каждый конкретный момент времени мы заперты в довольно ограниченном пространстве, и в нашем распоряжении находится паратройка предметов. Получается, что вариантов различных действий, если отбросить уж совсем тупые и бессмысленные, остается не так уж и много. Пусть некоторым этот вариант кажется примитивным, но я считаю его вполне приемлемым и достойным, особенно в сравнении с различными головоломными монстрами из убогих квестоподелок.

Пройдя нелегкий путь от хождения по карнизам корпоративного небоскреба до нелегкого выбора (продавать или не продавать шахты в какой-то стране третьего мира, где, того и гляди, грянет революшен), который на самом деле не влияет абсолютно ни на что, мы наконец-то попадаем в святая святых, Рашн Сиберия, город, простите, Воровград. И это еще цветочки. Red Alert и шутки про Ленина и русское народное слово из четырех букв (первая "ж", последняя – "а") - все это Largo Winch уделывает одной левой. Просто потому, что там, кажется-таки, стебались, а здесь – нет, здесь просто на самом деле думают, что в России "Гагарин" - это качественное прилагательное, обозначающее что-то очень-очень хорошее. Как, впрочем, и "водка".

Хватит шутить

Несмотря на кажущуюся затейливость сюжета, оный линеен, как улица Мира в городе Ворограде. Ни один ответ ни на один вопрос ничего не решает. Все, что вы сделаете, никак не может быть использовано против вас, если на то нет воли сценария, а все развилки на дорогах ведут в одно и то же место. Это консольная игра – вы разве не видите этих огромных шрифтов даже при максимальном разрешении?

Зато нас любят, холят и лелеют. У Ларго есть карманный компьютер, который запоминает все важные вещи, произошедшие с хозяином. Это значит, что нам не придется записывать на бумажках разные секретные коды, а в любой момент времени можно справиться у компьютера, что в данный момент нужно сделать Ларго, чтобы продвинуться по сюжету еще немного вперед.

Напоследок – о драках. Как это не смешно звучит, но в Largo Winch есть драки. Очень похоже на процесс мордобития из Final Fantasy & Co. Однако упрощено до невозможности, и при этом проиграть почти невозможно. Выглядит забавно. Но почему-то я рад, что возможность подраться в игре случается редко.

Судите сами: в строго отведенных для этого местах из-за угла выходит паратройка "подонков", от которых нужно отбиться (как вариант – защитить прекрасную даму). Бьем по очереди, у гадов – стандартные удары, по одному на брата. У нас – богатый выбор между слабым и точным ударом рукой и сильным, но плохо достигающим цели ударом ногой. На самом деле, что ни выбери – все равно победим мы, потому что и пунктов здоровья у Ларго больше, чем у любого подонка в три раза его шире в плечах, и бьет он лучше и точнее любого киллера. Ну, вы понимаете. Mini-games в чистом виде. Чтобы, значит, играющий ненароком не заснул за джойстиком, слушая очередную бесконечную тираду очередного финансового директора.

Красиво, хорошо... можно!

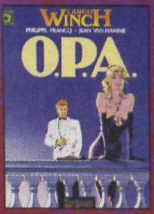
Симпатично. Полностью трехмерный движок. Камера выбирает самые удобные ракурсы (к счастью, удобные для нас, а не те, которые посчитали удобными программисты). Вообще, качество картинки наводит на мысли о том, что игру сильно доработали перед выпуском на PC. В общем, никаких претензий нет, а PC'шным квестостроителям надо бы воспользоваться случаем и поучиться у консольных собратьев.

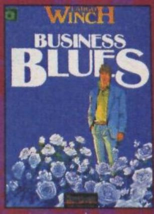
Рекомендуется в малых дозах. Сюжет прост и не замутнен интеллектуальными изысками, но добротен и не мешает наслаждаться неплохим, в общем-то, квестом, тем более с такой симпатичной графикой. Консольность лезет изо всех щелей, но шовинистам от PC здесь не место. Получайте удовольствие, отомстите за маза Раша и агента Керенского.

Комментарий Ивана Жилина

В этом году наблюдается просто какой-то обвал адвентюр: долгожданный Runaway, неожиданно свалившаяся Syberia, а тут еще и этот продукт с телевизора. Об общем качестве всех этих творений (как и вообще об адвентюрах, вышедших после смерти жанра) я, наверное, еще напишу некие общие мысли. В частности же о Largo Winch можно сказать следующее: я не совсем понимаю, зачем этот насквозь консольный продукт портирован на PC. Дело не в снобизме - просто на консолях именно этот жанр находится в состоянии травмированного эмбриона, и даже той долей интеллектуальности, которая еще случается в PC-проектах, не блещет, а редкие дизайнерские изыски, вроде Shem Mue для Dreamcast, опять же нам глубоко чужды идеологически.

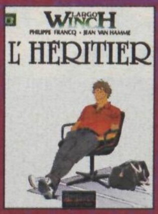
Тем не менее, хотя Ларго - совершенно незваный гость на нашей территории, он не так уж и плох. Сойдемся на том, что он все же лучше татарина. Пусть живет.

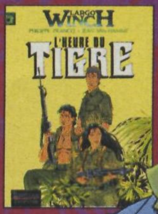


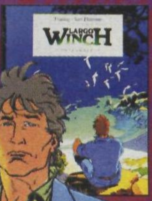


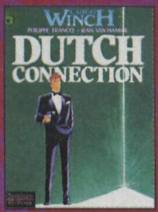






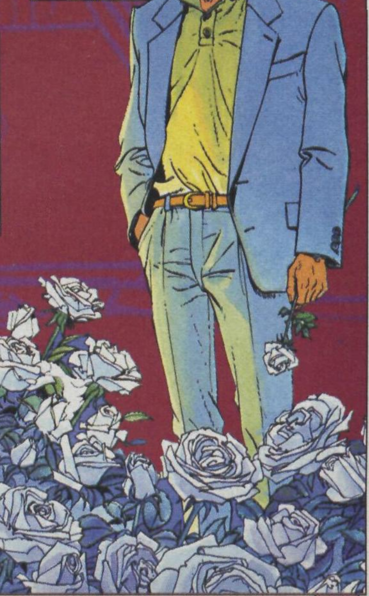








За шлагбаумом – Мексика



Divine Divinity

Кшаду

Divine ли Divinity?

Издатель	Larian Studios http://www.larian.com/
Разработчик	CDV Software http://www.cdv.de/
Жанр	RPG
Требуется	Pentium-II 233, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 600, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.divinedivinity.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1262.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
RPG'шность
Ценность для жанра

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно



Клон ты мой опавший?

Снова осень и опять... Сорри. Хотел написать: "... народился очередной "диабольский" клон". Но потом вдруг отчего-то задумался (не то, чтобы мне это не свойственно, но стараюсь не злоупотреблять). И пришла мне в голову мысля, что если Divine Divinity клон, то тогда я - Александр Македонский. А какой из меня он? Я и в Македонии-то ни разу не был. По этой причине стало мне очевидно, что Diablo лучше всуе не поминать. Во избежание. И клоны тоже не трогать. На всякий случай. А стоит, пожалуй, прийти к какому-нибудь решению. И я к нему пошел.

Зачем герою малина?

Практически сразу же по выходу наткнулся на сюжет. Он оказался банальный, но интересный. Про то, как в некоторых царствах жили не только люди, но также звери и птицы. А, кроме того, эльфы, орки, дварфы, маги и иные твари. И задумал как-то раз (точнее, как-то два раза, просто первый раз у него не получилось и второй, кстати, тоже не получится) Лорд Хаос все это сжить с бела света. Но тут пришел герой и всю малину ему обгадил. Скотина. Это я про Лорда. Сколько их не мочишь, а они все не переводятся. Вот и этот уполз задумывать как-то в третий раз. С другой стороны, если бы перевелись, то и сюжетов бы не было. Потому не буду я на него бочку гнать. Нэхай жывэ.

А так история мне понравилась. Точнее, ее реализация. Всего в меру. И мордобоя, и бытовухи. Народ попадается интересный. С понятиями и без. Многие не отказываются поболтать. Некоторые даже слишком не отказываются. Встречаются и отморозки. Этих сразу можно узнать по поведению. Говорят они, в основном, гадости. А чаще просто молчат и лезут в драку. Зато за них дают экспу. Произвело впечатление обилие книг. Чем-то напомнило мне БГ с ее собраниями сочинений различных авторов в n томах. Словом, все довольно мило. Иногда попахивало приставковщиной и консольвщиной. Но слегка. Я и сам не возражаю, когда слегка. Лучше пусть так, чем тупая "учебка" для последующего сетевого мордобоя. Как у некоторых.

Путевые заметки

Короче, сюжет увязался за мной. Но я не возражал. По вышеизложенным соображениям. Впрочем, говорить "я" было бы не совсем верно. К тому времени никакой это был уже не я, а тот самый герой, который Лорда обламывал. Не героев к сюжету не допускают. Хорошо хоть дают выбирать, кем именно хочешь быть. Ассортимент не велик. Всего три вида... Пардон, милые дамы, честное слово, я не нарочно! Разумеется, шесть видов: три героя и три героини. Это специальностей у них три: Воин (Warrior), Маг (Mage) и Борец-За-Выживание-в-нелегких-жизненных-условиях или попросту Survivor (судя по его навыкам – "Поцелуй Ассассина", например, - любопытное у разработчиков представление о выживании).

Специальности предполагают различие не только в названиях. В каждой имеется четыре Пути развития по восемь навыков. Причем, большинство из них доступны представителям всех трех профессий (из двенадцати Путей мой воин не имел доступа лишь к одному из "борцовских"). Всего получается 96 навыков. Да еще умножить на пять уровней. Короче, есть чему учиться. Одни навыки всегда при героях. Другие надо применять специально. За ману. Соответственно, каждый из "спецов" наиболее комфортно





Братство кольца, черного колечка





И взмахнул я три раза мечом, и пал огонь с небес на голову орка элит варриора, и получил он дамаджу немерянно...



себя чувствует в профильных умениях. Хотя бы потому, что они развиваются быстрее.

Перечислить все навыки нереально. Но если остановиться на общих чертах Путей, то воинские связаны, преимущественно, с причинением ущерба путем применения оружия ближнего и дальнего радиуса действия. Причем, к ущербу могут прибавляться магические составляющие (например, огонь или электричество). С магическими Путями все просто. Они, собственно, и являются магией. Что касается Борца-За-Выживание, то средь его навыков достаточно таких, которые могли бы не понравиться Уголовному Кодексу. Если бы он в Некоторых Царствах присутствовал.

На атрибутах особо останавливаться смысла нет. Они практически те же, что и в... Да не клон это, сколько можно повторять! Не верите? Поиграйте и сами убедитесь! Итак, Сила, Ловкость, Конституция и Интеллект – четыре основных. От них зависят Мана, Здоровье, Выносливость (Stamina), Грузоподъемность, Атака и Защита. Отдельно идет Броня, зависящая от брони, и четыре "резиста" к магическим энергиям. Причем, вторичные атрибуты от первичных у каждого из классов зависят по-разному. Например, у Воина ловкость влияет на атаку гораздо в большей степени, чем у Мага. Зато у последнего такая же фигня с интеллектом и маной.

Я уже упоминал про экспу. Экспа, как известно, хороша тем, что от нее повышаются уровни. В Диван Диваните традиция сия сохранена. При получении нового уровня, герою можно (и даже нужно) поднять один из навыков (при



каждом уровне, кратном пяти, можно поднять два навыка). Что при этом происходит с атрибутами нужно рассказывать? Или сами догадаетесь? Да-да, в самом деле, именно как в ней. Но если хотите знать мое мнение, то герой – это не профессия, а призвание. Какой путь не выбирай, результат все равно будет один: кто не с нами, тот as good as dead.

Опыт – дело ножевное

Итак, топал, значит, я (точнее, мой герой, что, в общем, одно и то же) за ответом на все вопросы. Параллельно где-то сюжет тусовался. А вокруг происходил геймплей. Большая его часть, как и полагается в нормальной RPG, посвящалась экспе. Точнее, ее сбору. Основным методом сбора была жатва. Едва завидя праздно шатающийся кусок экспы, мой герой, получив соответствующее указание от вышестоящей организации (меня), превращался в экспоуборочный комбайн. И приступал к делу. Плохо только, что без указаний он никак. Даже если экспа его самого начинала жать. Зато не надо было ради каждого удара давить на гашетку. А на случай, когда ситуация начинала приобретать угрожающий характер, ее развитие всегда можно было на время остановить, взяв тайм-аут. Оглядеться, принять решение, подсказать выход.

А теперь кое-что о превратностях судьбы экспокосильщика. Не всегда стоит верить тому, что видишь. Например, идет герой по лесу. Почти никого не трогает. Вдруг навстречу здоровенный тип. Назовем его для простоты вождем элитных орков. Понятно, что ему вид гуляющего героя как прапорщику спящий солдат. Но герой это вам не "срочник". Три удара мечом - и одним вождем становится меньше. Но через какое-то время навстречу попадается другой вождь. Точь-в-точь такой же. История повторяется. Те же три удара – и... Хорошо, если засейвишься вовремя. А если нет? Я так и не понял, в чем прикол...

Понятно, что плох тот комбайн, в котором нет мясорубки. И плоха та мясорубка, у которой нет ножей. У нас проблем не возникло ни с тем, ни с другим. Ножей и прочих приборов для рубки и резки хватило бы на экспедиционный корпус. Да и вообще вся система материально-технического снабжения заслуживает отдельного разговора. Процесс снабжения стандартный: грабеж, собирательство и шопинг. Зато ассортимент радует. Мечи, топоры, копья, щиты, кольчуги, тяжелая броня, амулеты, кольца и еще куча всякого, что глупо перечислять, ибо есть все. Причем, как обычное, так и магическое. Кроме того, на некоторые из перечисленных предметов могут быть наложены дополнительные чары. При условии, если эти предметы имеют соответствующие слоты, а у героя есть соответствующий навык и магические кристаллы. В результате предметы приобретают свойства, дающие владельцу бонусы к различным атрибутам.

Но резка и рубка были далеко не единственными способами добычи жизненного опыта. Весьма существенно им обогащали и общественные работы на благо как государственных структур, так и отдельных персоналий. При этом стоит отметить, что фронт работ впечатлял своей протяженностью. Такое ощущение, что до нашего с героем появления в Некоторых Царствах лет двести ничего не делалось. Специально, чтобы нам было, чем заняться. Мы, конечно, старались по мере сил и желания. Но дел все равно осталось до фига. Так что можете не беспокоиться. Хватит всем.

Любителям туризма хочется сказать, что основные достопримечательности находятся под землей. Хотя достопримечательности не совсем то слово. Все же с памятниками архитектуры и зодчества в канализациях проблематично. Зато там хватает острых ощущений. А экстремальный туризм нынче в моде. Впрочем, и на поверхности есть на что посмотреть.





Аутотренинг: это не Дьябла, это не Дьябла, не Дьябла это... И лягушки совсем даже не похожи



Города, замки, военные лагеря, таверны и кабаки, торговые точки и просто дома обывателей – они вас, наверняка, порадуют. Если не изысканностью стиля, то хотя бы содержимым.

Ну и немного о том, что для героя осталось за кадром, но чем мне приходилось регулярно пользоваться. Я имею в виду интерфейс. Весьма мило. Есть карта (даже две: общая и текущая), журнал, где помимо отчета о проделанной работе помещается запись всех разговоров. В инвентарь можно залазить и во время паузы. Все кнопки на месте. Как на экране, так и на клаве. Есть даже любимое чучело героя с местами, куда надо вставлять использующееся в текущий момент времени оборудование. А более от интерфейса ничего и не требуется.

D+D=2D!

Так вот в делах и заботах мы практически и дошли до точки. В которой пришла пора рассказать о том, как весь процесс смотрелся со стороны. А смотрелся он совсем неплохо. Хоть слово "плоский" сейчас почти что ругательство, но я вам скажу, что "Джоконда" тоже плоская. Что ей совсем не мешает быть "Джокондой". С другой стороны, "Запорожец" останется "Запорожцем" даже если ему еще пару измерений добавить. Вы правильно уловили мою мысль. Все зависит от того, кто рисует или делает. В Larian Studios у народа оказалось все на месте. Такими, видать, уродились. Поэтому то, что в процессе игры появлялось на экране моего монитора, меня вполне радовало. И своим внешним видом, и отсутствием тормозов. Особенно последним. Может быть, визуальные эффекты заклинаний смотрелись не столь эффектно, как это было, например, в Dungeon Siege. Зато они смотрелись, а не вымучивались.

Про звуковой оформление особо распространяться не буду. Звук как звук. Птички поют, вода журчит, орки рычат. Разве что волки лают, а это непорядок. Но кто знает, может там они именно такие. Для актеров, озвучивавших диалоги, английский, определенно, являлся языком родным. Что они неплохо и демонстрировали.

Божественная Божественность

Что ж, похоже, мой поход за истиной подошел к концу. Надеюсь, теперь-то никого не надо убеждать, что Divine Divinity имеет к Diablo не большее отношение, чем стратегический бомбардировщик к пассажирскому аэробусу? Не буду вдаваться в подробности ху из ху. Думайте, что хотите. Но то, что бельгийская Божественность получилась вполне достойной своего названия, у моего ИМХО сомнений не вызывает. Разумеется, оно у меня достаточно скромное для того, чтобы никому себя не навязывать. Но лично я ему доверяю. И вам советую.

Комментарий Ивана Жилина

Прежде всего, хочу сообщить вам известие в высшей мере странное – Divine Divinity понравилась моей жене, понравилась очень сильно, вплоть до просиживания за компьютером дни напролет и криков "Ну поставь ей десятку!". Уверения в том, что рейтингом занимается автор и редколлегия, не действовали. В общем, игра понравившаяся моей жене – штука исключительная, так что ее похвалы стоят дорогого.

А вообще DD – прекрасный пример того, как с минимальными ресурсами и массовым заимствованием идей из Diablo, BG и старых Ультим может выйти нечто исключительное, сравнимое с любой из лучших ролевых игр года, Morrowind, Neverwinter Nights, далее везде. Я с трудом вижу здесь недостатки, а это стоит еще дороже, чем похвалы моей жены.



Андрей А. Алаев

Механизмы победы:

история и эволюция или поучительный рассказ о прошлом, настоящем и будущем комбат-режима в ролевых играх

Сегодня ночью я, наконец, почувствовал себя человеком. Я убивал, и убивал много.
И. Бойко

Наверное, RPG'шники - самые жестокие люди среди игроков. Они больше всех любят убивать, хотят убивать и пускают ближним кровь весьма и весьма часто.

Симуляторщики? Нет, подбитый танк или корабль - это не совсем то же самое, разрушение машины нельзя назвать убийством. Экшен? Да у них же это спорт, и притом чаще всего убитый противник через пять секунд уже имеет возможность нанести ответный удар. Стратеги? Они могут гробить фронты и армии, но это не более чем фишки на карте. Любители паззлов и адвентюр вообще редко опускаются до рукоприкладства, не говоря про кровопролитие.

Только ролевики убивают часто, постоянно, много и, обратите внимание, с корыстными целями: ради денег, шмоток, экспы, просто так. Жизнь ролевика - это практически бесконечная череда битв.

О них и потолкуем.

Плохо человеку, когда он один

Начинать нужно, как водится, сначала. И тут выясняется интересная штука - в этом самом начале, если за точку отсчета взять, допустим, Rogue (не поджанр, а собственно игрушку), боевого режима как такового не существовало. Боевая система - порядок обсчета to hit и AC или параметров, их замещающих, со всевозможными бонусами и пенальтями - была, а вот отдельного боевого режима не было. Весело ухмыляющаяся рожа из таблицы ASCII-кодов била врагов просто так, не делая разницы между боем и путешествиями. Что для нас важно, так это то, что такая ситуация сохранилась и сейчас.

Если брать rogue (не отдельную игрушку, а специфический поджанр), то там все осталось по-прежнему, ну в крайнем случае, с минимальными изменениями. Разве что в сверхпопулярном ADOM есть отдельный режим перемещения на большие расстояния, но тут уместнее говорить об выделенных отдельно путешествиях, а не о битвах. Разницы между боем и мирной жизнью нет, и, возможно, это и правильно, реалистично.

Такая ситуация сохранилась и в большинстве одногеройных ролевых игр, вышедших на сегодняшний момент. Очень редко (скажем, в Fallout) боевой режим явственно выделен, и связано это с двумя причинами. Во-первых, огнестрельное оружие почти наверняка требует походового режима, в реальном времени все превращается в обычный экшен. Во-вторых, все же отчасти фолы - игры партийные, пусть и с малой степенью контроля за подопечными.

Заметим, что если игра сделана в стиле Morrowind (специально беру наиболее свежий пример), то бишь а-ля 3д-шутер, одногеройный, с видом "из глаз" или "со спины", то боевого режима не выделяют практически никогда. В принципе, надобности в этом действительно почти никакой, а для разработчика проще. К тому же, драки с маханием мечом добавляют модного в наше время экшена в игровой процесс, плюс, конечно, на руку играет маркетинговый лозунг "реалистичной игре - реальное время". Лозунг, надо сказать, популистский, такой же одно время сопутствовал первой волне RTS, но, тем не менее, успешный, и многие несознательные граждане его на щит берут весьма охотно.

А если в партию сгрудились малые

Однако так сложилось, что издревле, еще на столах, в ролевых играх водились партии, группы разнородных персонажей. Увы, с партиями нельзя поступить так же просто, как с одиночками: нужно решить, как будет осуществляться контроль за действиями каждого из членов команды. Надо отметить, что довольно долго даже в ситуации с одним Самым Главным Героем и партией из заранее прописанных NPC применялся подход BG, с возможностью полного контроля за действиями сопартийцев. То, что мы видим в Fallout и Neverwinter Nights есть довольно свежее решение, также способствующее пресловутой "реалистичности", хотя и идущее во вред стратежности игрового процесса.

Итак, мы имеем проблему контроля, причем имеем ее только в случае партийных ролевых игр. Для решения ее есть два пути. Первый: выделить отдельный боевой режим, не столь важно походовый или нет. Второй: поступить, как в одногеройных играх, ничего не выделяя. Третий - причесать комбат под одну гребенку с путешествиями.

Я предлагаю соригинальничать и начать исторический обзор со второго пункта повестки дня (по нему, как водится, возражений не бывает). Подход

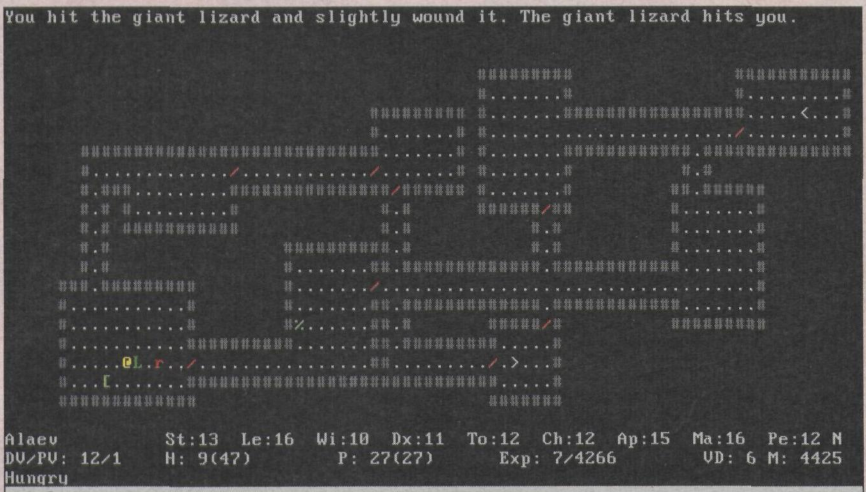
Betrayal at Krondor: внешняя трехмерность...



...и скрытая плоскостность. Первый шаг на пути к разрыву с клеточками

"Изометрия" Baldur's Gate + идея с дроблением партии + пауза в реалтайме = отличный боевой режим для плоских игр, который вполне подойдет для трехмерных.





ADOM игра довольно свежая, но принципиально rogue ведь совсем не изменились



"Причесанный бой": - Might&Magic III (подставьте вместо III любое число от 3 до 9 и не ошибетесь)...



... Седьмая Wizardry (восьмая отличается не принципиально, но пошла по пути упрощения комбата)...


...и седьмая же Ultima - последняя из не-реал-таймовых.

такой был наиболее популярен в hack-'n'slash играх, вроде Dungeon Master и Eye of the Beholder. Не превращаясь в чистый экшен, RPG, выбравшие этот путь, предъявляли к игроку достаточно высокие требования по части ловкого орудования мышкой. Надо сказать, что в играх от SSI такой подход прожил достаточно долго и умер чуть раньше утери компанией лицензии на компьютерные реализации системы AD&D. Не могу сказать ничего положительного про все это безобразие, оно мне никогда не нравилось, но, тем не менее, народ сии игрища воспринимал в основном положительно. В принципе, поначалу это еще было оправдано очень четкой комбат-ориентацией EOB и его потомков, но впоследствии, когда сюжет стал приобретать черты чего-то отличающегося от "kill'em all and the big boss too", необходимости в таком решении боевого вопроса я не вижу. SSI, кстати, тоже не видела, поэтому ее первая собственная ролевка Thunderscape использовала уже иной механизм.

Далее у нас идет пункт третий (хорошо, что не пятый). По такому пути пошли, скажем, Bard's Tale, Ultima, Wizadry, Might & Magic. Как только партия заходила в клеточку с противниками (кстати, обратите внимание на слова "заходила в клеточку", это очень важный момент и в дальнейшем мы его обсудим!), начинался обычный походовый комбат разной степени сложности (в M&M и Bard's Tale проще, в Ultima и Wizardry наворотистей). Общий вид экрана не менялся, интерфейс претерпевал незначительные изменения. Это очень важно: с одной стороны, была свобода для каких-никаких, а тактических решений, с другой стороны, психологически проще воспринимать игру как нечто цельное, а не расколотое на два режима, между которыми ты бьешься, как рыба об лед (кстати, это проблема большинства консольных RPG). Отметим, что подход сей жив и сейчас, пусть и в несколько измененном виде. Скажем, тот же движок Infinity использует аналогичные принципы.

Третий подход наиболее активно эксплуатировался серией Gold Box от SSI, а также кучей отдельно стоящих игр и небольших сериальчиков, ну и, конечно, приставками - это вариант с выделенным и совершенно обособленным боевым режимом. Почему на это пошла SSI понятно - компания к тому времени уже сделала себе имя на военных играх. Как правило, есть причины и у большинства прочих игр, скажем, в Darklnads другое решение было просто технически невозможно.

У отдельного боя есть свои плюсы и свои минусы. Что хорошо: он обычно подробен, правилен, интересен и нередко привлекателен сам по себе. Как правило, используется походовый режим либо реальное время с паузой, то есть наиболее "вдумчивые" варианты, позволяющие выигрывать битвы с помощью разума, а не реакции. В общем, еще одна "игра в игре", помимо, скажем, генерации персонажа. Что плохо: постоянные бега туда-сюда с кардинальной сменой интерфейса, идеологии, графики. Это может (не обязательно будет, но может) напрягать. Разумеется, есть любители такого вот времяпрепровождения, но даже они, чаю, будут недовольны сотням боев со случайно респавнящимися монстриками. Впрочем, этот минус выправляется хорошим балансом боев либо возможностью выбора поединка, как в Grandia II или Betrayal at Krondor. Чтобы закончить с минусами (их, в принципе, меньше, чем плюсов), упомянем возможность скучного и затянутого комбата, скажем, Realms of Arkania иногда этим грешит.

Режим путешествий из Arkania



Комментарий Ивана Жилина

Был отрезан цензурой в моем лице. С чего бы этому субчику вообще меня комментировать?

Теперь

Все вышеприведенное, если вы заметили, относилось к славному прошлому ролевого жанра, это была история. Что нас на самом деле волнует, так это настоящее и будущее, и тут у нас имеют место быть самые настоящие проблемы, касающиеся, правда, только мультигеройных, партийных игр.

Дело в том, что в прошлом игровое пространство было в подавляющем большинстве случаев явно дискретно - разбито на клеточки. Как правило, партия и группа монстров помещалась в одной клетке и находились в равных условиях. Однако технический прогресс, как водится, опережал идейный, и трехмерность вступала в свои права. Нет, сама по себе она ничего плохого не несет, кроме хорошего, а вот проблемы создаются.

В условиях трехмерности оказался маложизнеспособным второй подход: а-ля экшен. Осталось всего два: минимальное изменение интерфейса и отдельный бой. Именно выделенные тактические схватки использовались в одной из первых игр с трехмерным пространством - Betrayal at Krondor, которая, кстати, явилась первой ласточкой новой эпохи. Вообще говоря, способ решения проблемы, да и общий подход к игровому дизайну выдают в "Крондоре" наследника консольных традиций. Это не относится к теме настоящей статьи, но не могу не отметить: BaK остается лучшей на сегодняшний день подгонкой идей приставочных RPG на PC. Не портом, не тупым заимствованием, а именно творческой переделкой, развитием. Кстати, сами ConRPG от введения трехмерности пока ничего не потеряли и не приобрели: отдельный боевой режим для них идейных изменений не претерпел, да и суть их не изменилась оттого, что окружающий мир стал отображаться не фоновой картинкой, а полигональными моделями. Смысл же происходящего на PC и консолях остался прежний. Отдельный комбат в трехмерной игре точно такой же, как и в двумерной.

А вот битва на условиях старого интерфейса вынуждена была меняться.



А это приверженец метода "единение и неделение" - третья часть Eye of the Beloder, не делающая разницы между миром и войной

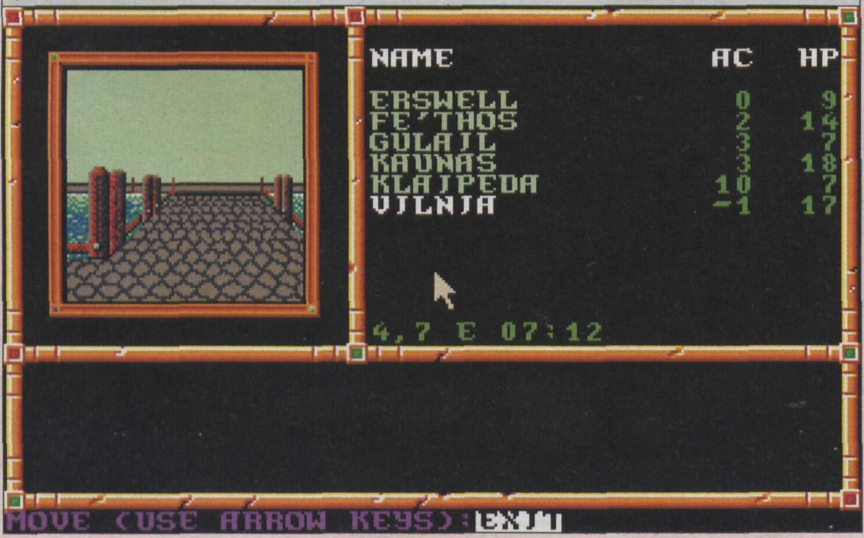
Еще одна из первых трехмерок, SSI'вская Thunderscape, при приближении монстра на расстояние для боя тормозила внешнее время и переходила в походовый режим. Ту же схему применяют, скажем, игры серии Might & Magic, начиная с шестой части, и Wizardry 8 (обратите внимание - все это RPG, как раньше говорили "от первого лица", будет точнее сказать, "с видом из глаз"). Семейство Infinity и его потомок NWN, а также Fallout'ы, в общем, Interplay и иже с ним дают возможность поставить действо на паузу (тоже обратите внимание - это игры с видом "со стороны").

Зачем обращать внимание? А потому что тут технология оказывает влияние на идейное наполнение. В играх с видом "со стороны" перемещения и действия каждого члена партии обсчитывают отдельно, каждый из героев находится на равных правах с любым монстром. А вот при виде "из глаз" наблюдается явное неравноправие: партия целиком обсчитывается как точка (или нечто близкое по размерам), в то время как монстры считаются не группами, а по отдельности.

Наиболее ярко такой неравномерный подход проявился в недавней Wizardry 8. Монстры имели все возможности окружить партию, в то время как сами герои на такое способны не были. Экран тактической расстановки отряда позволял только самые примитивные функции, а такой банальный маневр, как "Канны" (казавшийся возможным) был недоступен.

Что из этого следует? А то, что фактически на настоящий момент партийные ролевые игры с видом "Из глаз" представляют собой тупиковую ветвь развития. Только "изометрия" (хотя можно ли говорить о изометрии в век тотального 3D?) позволяет сделать сражения тактически богатыми и при этом не выделять в их отдельный, независимый модуль. "Первое лицо" должно стремительно сдавать позиции, MM9 и Wiz8 были лебедиными песнями старой идеи, родившейся исключительно из технического несовершенства машин и жившей по сию пору только силами ностальгии и привычки. Возможность реанимации режима представляется слабой. Посудите сами: вернуть клеточки невозможно совершенно, сейчас на это никто не пойдет и никто, кроме 5% (а то и 3%) хардкорщиков играть в такое не будет. Введение походовости ничего не даст, даже если будет выполнимо. Есть иные варианты? Говорите, будет интересно послушать.

Все игры серии Gold Box похожи друг на друга, и отличаются только чуточку: качеством графики



Собственно, вся эта катавасия преследует, помимо образовательно-познавательной, только одну главную цель: показать, что у трехмерных ролевых игр с видом "из глаз" нет будущего, что они безнадежно устарели. Будущее - за отдельным комбат-модулем или битвами в стиле BG. Все остальное, как ни грустно, суть материал для свалки истории или как максимум - для активного ностальгического слезопускания. Как самый большой максимум - для обсуждения, на нашем форуме или в письмах. Впрочем, на последнее надеяться, увы, нельзя...


РАЛЛИ
ГРАН-ПРИ
RAGE
RALLY
Rage
3

Владимир ВЕСЕЛОВ

RPG для начинающих

В прошлый раз я рассказал, как создавать персонажей и составлять из них партию. Наверняка вы уже провели эксперимент, набрали команду по своему вкусу и вышли, так сказать, в большой мир. И что же вы там увидели? Повсюду бродят какие-то монстры, некоторые атакуют вас, другие дерутся между собой, третьи вообще слоняются без дела. А что же должен тут делать игрок? Зачем он пришел в этот мир и какова его роль?

Вот об этом мы и поговорим во втором выпуске нашей "Школы".

Будем действовать или разговоры разговаривать?

В большинстве RPG перед игроком ставится какая-то глобальная задача (как правило, спасти мир, планету, страну как минимум). Вот только далеко не всегда задача эта известна с самого начала, чаще игрок оказывается в ситуации "И что же я тут делаю?". Во всяком случае, в трех играх, которые мы выбрали для первого знакомства с жанром (напоминаю, что это Might & Magic восемь и девять и Wizardry восемь), дело обстоит именно так. После катастрофы, катаклизма или просто после окончания тренировки вы оказываетесь предоставлены самому себе. Ну что же, как сказала в аналогичной ситуации Алиса: "Пора начать разговоры".

Разговаривать нам придется с так называемыми NPC (Non Player Characters, в просторечье "энписи" или даже "неписи"). Грубо говоря, это те обитатели игры, которые не стремятся вас атаковать без всяких разговоров (хотя иногда они и могут атаковать вас после окончания беседы, если что-то там пойдет не так). Щелкнув мышкой на NPC, вы оказываетесь на специальном экране, где можете задать какие-то вопросы и получить какие-то ответы. Однако не стоит думать, что любой персонаж даст вам ценные сведения, большинство сообщает вам то, что вы уже знаете или что вам знать и не нужно. Но существуют ключевые NPC, не побеседовав с которыми, вы вообще вряд ли пройдете игру.

В восьмом M&M такие NPC сидят по домам, так что найти их несложно. Щелкнув на двери любого дома, вы получаете возможность побеседовать с его обитателями. В девятом M&M дана возможность войти внутрь любого дома, а их обитатели обрели некоторую свободу перемещения. Кроме того, некоторых важных NPC можно встретить и на улице (обычно они торчат в определенных точках или бродят по определенному маршруту). Точно так же дело обстоит и в "Визардрях", только там NPC значительно меньше, а вот возможностей побеседовать с ними значительно больше.

Дома бывают разные, и обитатели их тоже. Имеются лавки, торгующие всякими полезными предметами; качалки, где вы можете получить следующий класс; таверны, предназначенные для отдыха; наконец, храмы, в которых можно подлечиться. Обо всем этом мы поговорим позднее, сейчас же продолжим разговоры.

Итак, вы разыскали или отловили нужного NPC и вышли в экран беседы. В M&M все просто, имеется список вопросов, которые можно задать; щелкая на них, вы получаете ответы. Иногда после ответа появляется новый вопрос, который следует обязательно задать. В общем, все сводится к прощелкиванию списка во всех возможных сочетаниях.

В "Визардрях" вариантов гораздо больше. Вы можете задать вопрос о любом персонаже, локации или предмете, которые занесены в постоянно расширяющийся список. Кроме того, вы можете выделить любое слово из ответа NPC и спросить о нем. Наконец, можно и самому напечатать слово или фразу в специальном текстовом окне и обратиться с этой фразой к NPC. Не на все вопросы вы получаете ответ, но каждый персонаж обязательно сообщит что-то важное. Более того, часто бывает полезно побеседовать с персонажем во второй, третий или четвертый раз после того, как вы узнали что-то новое от других NPC.

К тому, что вам говорят, нужно относиться внимательно и вдумчиво. Иногда в самых, казалось бы, банальных фразах скрыта полезная информация. Например, в "Визардрях" трактирщица Хели, когда вы спросите ее о Тринтоне, скажет что-то типа: "Там живет мой друг, передавайте ему привет при случае". Вроде бы пустая фраза, однако, если вы при встрече с этим другом напечатаете "Привет от Хели", получите даром несколько полезных вещей.

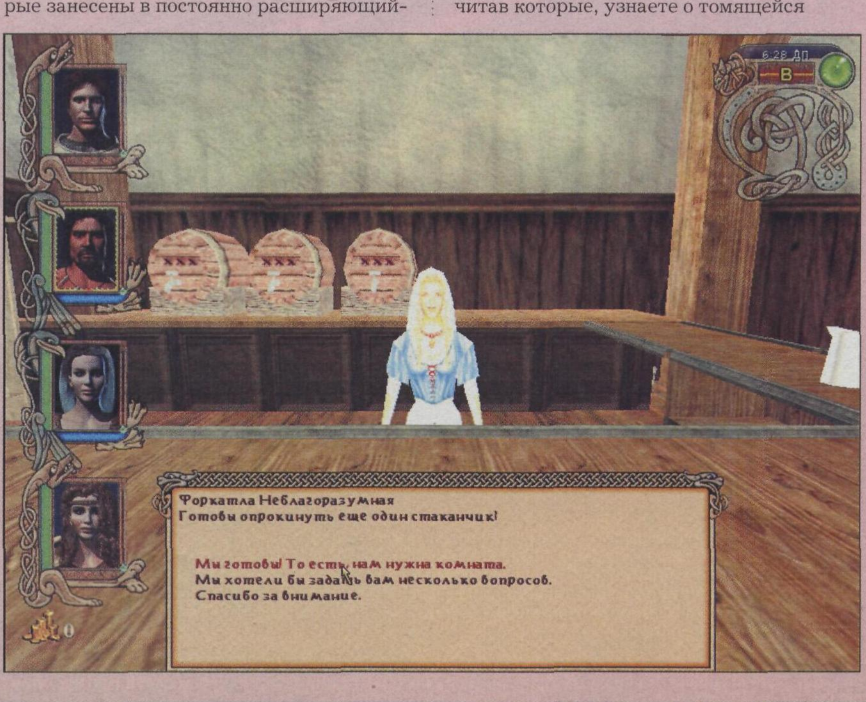
Сведения, новости, слухи – все это, конечно, очень важно, однако главное, что вам могут дать NPC, это квесты.

Я там и тут, куда пошлют (а посылают часто)

Квест - это задание, за выполнение которого вы получаете награду (деньги, полезные предметы, новый уровень и, конечно же, очки опыта). Бывают квесты, возникающие сами по себе. Вы находите какой-то документ, надпись на стене, прочитав которые, узнаете о томящейся







в башне принцессе или драконе, опустошающем окрестности какого-то города. Случается и так, что в процессе выполнения одного квеста вы получаете другой. Однако львиную долю заданий выдают NPC. Обращаю ваше внимание на то, что в большинстве случаев нужно не только выполнить задание, но и вернуться с отчетом к тому персонажу, который вам его дал. Поэтому при получении квеста нужно обязательно отметить на карте место его получения (особенно это важно в M&M, где квестов великое множество, так что в списке у вас может быть одновременно несколько не выполненных заданий).

Задания могут быть самыми разными – просто добраться до какой-то локации (или наоборот, покинуть локацию), передать письмо или предмет от одного NPC другому, уничтожить какого-то монстра или монстров и т.д. Однако имейте в виду, при получении квеста нужно внимательно прочитать задание и уяснить, что же именно вы должны сделать, какие предметы принести для подтверждения выполнения задания. Например, в восьмом M&M есть квест "Перебить всех охотников на драконов". Если вы просто истребите их, награды не получите и квест будет считаться не выполненным. А вот если снимете с трупа предводителя охотников копье и доставите его главному дракону, квест вам засчитают (даже если вы и не перебили всех охотников на драконов).

Хотя желательно выполнять все квесты, которые вам дают, есть особая группа, которые непременно нужно выполнить, чтобы закончить игру. Их так и называют обязательные или сюжетные. Обычно они составляют некую цепочку, продвигаясь по звеньям которой, вы и распутаете сюжет игры. Редко эта цепочка бывает линейной, как правило, в определенных точках вам приходится делать выбор, на чью сторону встать в каком-то конфликте, поддержать ли силы добра или силы зла. Как вы понимаете, в таких случаях игра может иметь несколько вариантов концовки, да и приключения ваших героев пойдут разными путями. Так что на таких развилках нужно сохранять игру в отдельном файле, чтобы потом иметь возможность исследовать альтернативный путь.

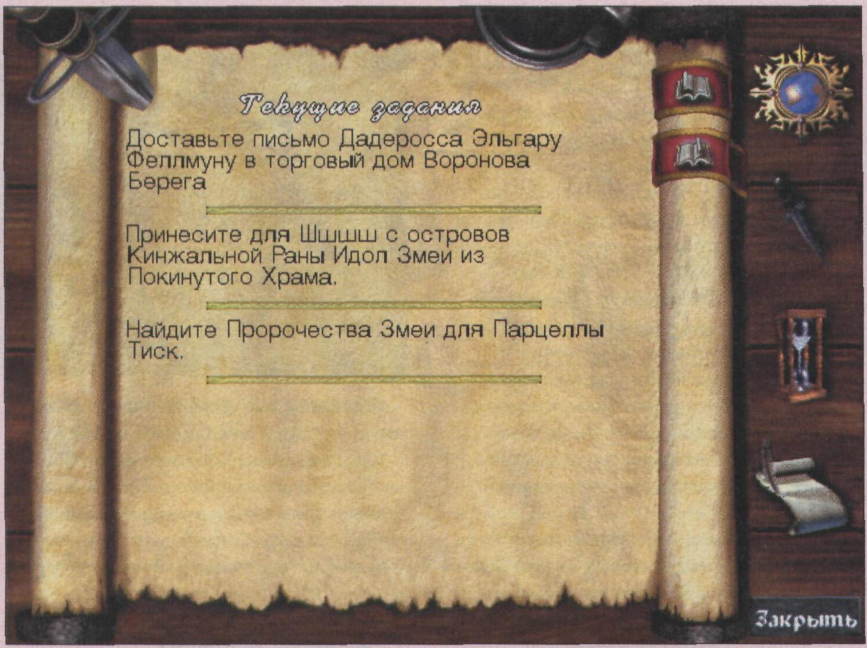
Среди необязательных квестов могут иметься и такие, отказ от которых сильно осложнит игру. Прежде всего, к ним относятся квесты на продвижение, которые составляют львиную долю всех квестов в поздних играх серии M&M. Дело в том, что в этих играх ваши герои, кроме класса, имеют еще и ранг, и возможность персонажа освоить на высшем уровне какие-то навыки, учить и применять наиболее сильные заклинания связаны с этим рангом. Например, чтобы некроманту выучить самые крутые заклинания в темной магии, он должен быть в ней грандмастером. Ну а для этого его предварительно придется поднять до лича.



Особенно много квестов на продвижение приходится выполнять в девятой M&M. Там каждого персонажа нужно повышать два раза, причем для второго продвижения нужно выполнять три квеста. Так что в этой игре большую часть времени вы занимаетесь прокачкой героев.

Надувные персонажи

Прежде чем разобраться, чем и как накачивают персонажей, вернемся к их генерации. Помните, говоря о M&M 8, я упомянул, что в первой локации можно добавить к вашему единственному персонажу еще трех? Наверное, вы уже поняли, что этих трех приходится вербовать из NPC. В восьмой M&M эти полезные персонажи сидят в специальной гильдии или же по домам (исключение составляет рыцарь, которого вы встретите в храме



Змеи, и эльфийка Каури, которую вам предстоит расколдовать из окаменелого состояния). Любого такого NPC можно не только нанять, но и уволить (уволенный отправляется в гильдию, где его можно нанять снова). Но в то время, когда он входит в вашу партию, он является полноправным ее членом. Т.е. он так же беспрекословно выполняет все ваши команды, как и основной герой, на него можно навешивать доспехи, учить его заклинаниям и т.д. и т.п. Наконец, его можно (и нужно) прокачивать.

В "Визардрях" система почти такая же, там вы можете присоединить двух NPC, с которыми можно обращаться так же, как и с остальными членами партии. Однако в этой игре присоединившиеся NPC имеют некоторую свободу воли: они могут отказаться следовать за вами в определенные локации, так что придется их отпустить на волю.

Наконец, в M&M 9 ситуация совсем иная. Тут нанятые NPC вам почти неподвластны (нанять вы можете троих), вы не можете дать им какое-либо оружие, одеть во что-то, а их характеристики не растут, сколько бы они вас не сопровождали. Собственно говоря, хотя вы и можете нанимать бойцов, которые будут принимать участие в схватках, главное назначение присоединяющихся NPC тут другое – усиливать умения ваших героев или же давать им какие-то бонусы. Например, банкир повышает количество золота, которое вы снимаете с убитых монстров. Торговец повысит уровень навыка "Торговля" всем членам партии. Есть и NPC, которые могут кастовать какое-то полезное заклинание, но только один раз в день.



Ну а теперь, разобравшись окончательно с составом партии, переходим к ее прокачке. Тут существуют две основные системы. В первой, если ваш персонаж, скажем, будет много и с пользой махать мечом, у него повысится соответствующий навык (заодно может повыситься сила, ловкость или еще какие-то основные и дополнительные характеристики). По другой системе персонажам начисляются за убиение монстров и выполнение квестов очки опыта (experience points, в просторечье экспа). Когда этих очков наберется достаточное количество, персонаж получает следующий уровень (автоматически или после специальной тренировки). При повышении уровня выдается некоторое количество очков, которое игрок может распределить между умениями персонажа. Ученые до сих пор спорят, какая из систем лучше и реалистичней, однако в последнее время разработчики отдают предпочтение разного рода смешанным вариантам.

Именно такова система прокачки персонажей в "Визардрях". В процессе использования оружия, применения заклинаний, опознания предметов или монстров соответствующие навыки потихоньку растут (однако основные и вспомогательные характеристики остаются неизменными). Одновременно ваши герои получают и экспу, по мере накопления которой происходит автоматическое повышение класса героя. При каждом таком повышении вы можете повысить какие-то основные характеристики (выдается шесть очков, но одну характеристику можно повышать не более чем на три пункта) и навыки (тут даются девять очков, но на один навык можно тратить не более трех). Кроме того, при получении нового класса скачкообразно увеличивается количество хитпойнтов (очков жизни) и энергии персонажа. Как видите, система простая и удобная, главная сложность тут - определить, какие характеристики и навыки кому прокачивать.

В M&M применяется почти в чистом виде вторая система. После того как кто-то из ваших героев набрал нужное количество экспы, вам нужно отправляться в специальную качалку и там за определенную плату получить следующий уровень. При этом у героя увеличится число хитпойнтов и спеллпойнтов (очков магии) и будет выдано некоторое количество очков для повышения навыков. Надо сказать, что навыки тут повышать не просто. Дело в том, что на каждый следующий уровень нужно все больше и больше очков. Например, для перехода с первого уровня какого-то умения на второй нужно два очка, а вот для перехода со второго на третий уже три, для перехода с третьего на четвертый четыре и так далее. Однако в играх этой серии и нет необходимости прокачивать умения до очень больших значений (10-12 вполне хватает). Это потому, что, кроме уровня умения, существует еще и класс умения.

После того, как ваш герой получает четвертый уровень какого-либо умения, он может стать в нем экспертом. После достижения седьмого уровня - мастером, ну а на десятом уровне - грандмастером. Продвижение по этой лестнице не только повышает способности персонажа владеть каким-то оружием, магией или специальными навыками, но и добавляет новые возможности. Например, боец, владеющий мечом на уровне мастера, может орудовать двумя мечами. Для магов же возможность учить те или иные заклинания вообще обусловлена их уровнем умения в соответствующей сфере магии.

Не все классы могут стать экспертами, мастерами или грандмастерами в любом навыке, для каждого класса установлен свой потолок. Так что, прежде чем тратить очки на повышение какого-то навыка, посмотрите, имеет ли смысл это делать, не достиг ли персонаж тут вершины. Впрочем, при повышения ранга героя потолок в каких-то навыках может подняться. Особенно это важно в девятой M&M, где апгрейдить героев нужно два раза.

Чтобы закончить с системой прокачки героев в M&M, скажу, основные характеристики героев при прокачке вообще не растут. Повысить силу, меткость, выносливость и т.д. можно, только выпив жидкость соответствующего цвета из бочки, употребив нужное зелье или отхлебнув из специального колодца.

Теперь бы нужно перейти к советам о том, как именно прокачивать персонажей, кому какие навыки и характеристики повышать. Но, думается, делать это не обязательно. Тут ведь вполне подойдут те рекомендации, которые я давал при описании генерации персонажа.

Время звенеть мечами?

Ну вот теперь вы вполне готовы погрузиться с головой в любую из выбранных нами игр. Но стоит ли торопиться? Я ведь не рассказал вам еще о системе магии (обещал сделать это в данном выпуске, но места не хватило), о типах монстров, о сборе и использовании предметов. Конечно, вы можете освоить все это и самостоятельно, но с моими подсказками процесс пойдет легче и приятнее.


1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru
Б.СОКАЛЬ
СИБИРЬ
• захватывающий сюжет, который поразит ваше воображение
• интересные персонажи, каждый со своей неповторимой внешностью и характеристиками
• живой и красочный мир
• оригинальные «умные» загадки, естественно вписывающиеся в сценарий
• 350 мест действия и 20 минут видеороликов
www.syberia.info
ФИРМА «1С»
Логрус
Made with Virtools™
BINK VIDEO
kbp
MICROÏDS
© 2002, MICROÏDS. Продюсер и издатель – MICROÏDS. Автор и Арт-директор Benoît Sokal. Напечатано в России. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002. Исключительное право на издание и распространение игры «Сибирь» в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

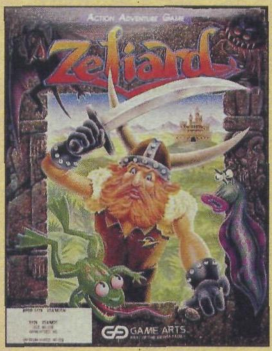
Удар сверху вниз равен по силе двум иным!

Дмитрий Уваров

A long time ago, in a kingdom far, far away...

Жанр	Action/RPG
Издатель	Sierra On-Line
Разработчик	GameArts
Год выхода	1990

Почему-то первая ассоциация, выскочившая из недр памяти - сценка в кабинете информатики довольно много лет назад, когда я загрузил свой продвинутый сейв и куда-то побежал. Рядом стоял учитель и с интересом смотрел на происходящее. В кабинет зашел приятель, подскочил к экрану и секунд через пять выпалил: “да ну, примитивно как-то и просто.” В этот момент я как раз нажал Enter и вызвал меню с множеством разделов типа Inventory, Magic, Spells, в которых были нарисованы всякие разноцветные штучки. Учитель, подобрав нижнюю челюсть, моментально отреагировал: “ни фига себе примитивно...”



Собственно, игра к RPG формально не относится. Нет скоплений чисел и страшных буквосочетаний STR, THAC0 и dice, понятных лишь немногим посвященным. Да и статистики там нету, и сюжет линейный, и все “квесты” строго обязательны для прохождения, и при получении уровня ничего никуда не надо распределять, и вообще... И вообще. Все тлен и суета, а геймплей - чистая Дьябла, не замутненная той наркотической гадостью, из-за которой она так популярна - охотой за шмотками.

Внешне игра выглядит скроллером. Довольно, надо сказать, невзрачным - что безусловно лишь прибавляет ей очков: как мы все помним, в настоящей RPG поганая графика. Бежит, значит, человечек в смешном рогатом шлеме, размахивает мечом, как перышком и убивает лягушек с улитками. Больших. Мутанты. Господи, так это еще и Фоллаут?

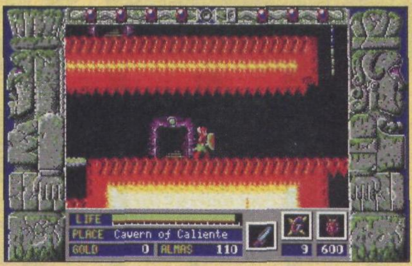
В общем, да. Ну, самую малость. Ядерное безобразие заменяется на демона Яшиина, проснувшегося от тысячалетней спячки и устроившего потомкам тех, кто напоил его снотворным, радостную жизнь. Относительно радостную. Мог бы и прибить, а так всего лишь превратил страну в пустыню весьма изысканным методом - 108 дней с неба шел дождь из песка.

Но демон допустил стандартную фатальную ошибку № 5: он превратил в каменную статую голубоглазую блондинку, работавшую принцессой. Ну а дальше понятно. Главный герой, которого вели духи-хранители, может быть и мог бы послать к чертям неродное королевство, но окаменевшую принцессу надо спасать. Хотя бы инстинктивно.

Так вот, вернемся от невиданных хитросплетений сюжета к суровым геройским будням. Король милостиво дал нам в распоряжение одну тысячу золотых. Это свидетельствует о чрезвычайной бережливости и проницательности его величества. В городской лавке меч поприличнее стоит полторы тысячи, значит герой будет способствовать развитию государственной экономики, принося из пещер алмазы - не блестящие кристаллы углерода, а переливающиеся собственным светом шарики, несущие в себе часть силы главного гада, добываемые из убиенных монстров. Говорят, из алмазов аптекари делают совершенно чудодейственные средства. Впрочем, это нас не касается.

Купив щит и, опционально, лечебные орешки, герой отправляется-таки в пещеры. Где встречает вышеупомянутых мутантов и перерабатывает их в алмазы и экспу. Которую обменивает на уровни в городе, у гадалки - тоже повод иногда выбраться в цивилизацию, где еще и сохраняться дают.

Первый уровень проходится достаточно легко. Второй еще легче. Игрок может начать зевать, но тут на него обрушивается третий уровень, по которому уже можно бродить почти бесконечно. Понимаете, лабиринт, по которому бегает наш герой, больше не замкнут сверху и снизу - он повторяется до бесконечности. С боков, правда, ограничен стволами гигантских деревьев, что совершенно не мешает заблудиться и никогда не найти дороги домой, я уж не говорю про ключ или Геройский Крест. Зато есть время и повод раскачаться.



Вот она, аддиктивность. Экологически чистая аддиктивность. И Дьябловский геймплей - бежим всех выносить, исследуя лабиринты, добывая экспу и деньги. За экспу увеличивают лайфбар и количество заклинаний, а за деньги можно покупать всяческие там мечи со щитами и магические прибамбасы, помогающие выжить во враждебной окружающей среде.

И самое главное. Четвертый уровень (как и все последующие) совершенно открыт со всех сторон. Можно бежать слева направо и приходить в то же самое место, откуда начал бежать. Монстры респавнятся, а если героя убивают - совершенно не всегда нужно загружаться: его всего лишь выбрасывает на первый уровень, откуда пробираться на текущий, скажем, шестой - плевое дело, с нашими-то шмотками.

Да. Теперь совсем самое главное. Седьмой и восьмой уровни пройти очень сложно. Действительно сложно. Это вам не вялое мышекликанье по ревущим спрайтам. Это вызов.

Босс второго уровня издевательски готов легко умереть, открыв дорогу на третий, где...



Кульминация завязки. Сейчас сзади раздастся замогильный голос, объясняющий политику партии



Владимир В. Борзов (bird@ixbt.com)

ROCKFIRE - ИГРУНАМ

Когда-то давно для управления играми мы использовали только клавиатуру. В те времена игровые манипуляторы были роскошью, которую далеко не каждый мог себе позволить. Сегодня же это вполне обычный атрибут многих домашних компьютеров. Многих, но отнюдь не всех. Некоторые пользователи до сих пор не знают, что такое геймпад, а на руль с педалями смотрят как на диковинку. На джойстики так не смотрят – это несколько более привычное устройство, но все-таки теряются, когда оказываются перед выбором между той или иной моделью. Производителей джойстиков сейчас много, да и сами джойстики сильно различаются. Но сегодняшний обзор пригодится не только начинающим игрунам, но и тем, кто, уже имея джойстик, хочет приобрести современную модель. Итак, сегодня мы рассматриваем шесть джойстиков Rockfire, продаваемых в России под маркой SVEN.

Fire Plus (QF-8ip)

Самая примитивная и дешевая модель среди джойстиков Rockfire. Осмелюсь порекомендовать его тем, кто еще никогда не имел дела с джойстиками, но очень хочет. На его примере, отдав незначительную сумму денег, вы сможете решить, нужен ли вам вообще подобный игровой манипулятор. И если решите, что нужен, то купите более современный. Кстати, о современности... Честно говоря, я думал, что подобные примитивные устройства уже канули в лету. Да, когда-то я и себе покупал нечто подобное, но в 1992-93 годах. Тогда, конечно, иметь четыре, а не две кнопки на джойстике было очень приятно, но времена меняются, и со своей точки зрения я не понимаю производителей, выпускающих настолько простые модели. Не сердитесь, это всего лишь мое личное отношение к подобным изделиям, спешу вернуться к рассмотрению Rockfire Fire Plus.



Вскрыв коробку Fire Plus, вы не обнаружите в ней ничего, кроме самого джойстика. Никаких книжек, дисков с программным обеспечением или чего-либо еще – только сам джойстик. Но для данной модели это простительно, ведь подключить ее сможет даже ребенок, а драйвер содержится в любой операционной системе, начиная с Windows 95.

Как можно заметить, QF-8ip оснащен четырьмя кнопками, двумя колесиками для ручной калибровки и переключателем "Manual/Turbo". Действие этого переключателя распространяется на все четыре кнопки. Так в положении "Turbo" при удержании любой из кнопок в нажатом состоянии будет имитироваться ее многократное нажатие. Замечу, что в своей игровой практике я не находил применения данной функции, но, возможно, кому-то она придется по вкусу. Другое дело – длина интерфейсного кабеля. Думаю, что любой пользователь согласится с тем, что короткий кабель – это плохо, а длинный – хорошо. В случае Fire Plus он явно короток - его длина всего 1.32м. Этого в некоторых случаях может оказаться недостаточно, ведь обычно разъем игрового порта (USB интерфейса в данной модели не предусмотрено) расположен на звуковой или материнской плате вашего ПК и находится на задней стенке корпуса системного блока.

Говоря о Rockfire Fire Plus, нельзя не сказать о его эргономике. Но, увы, тут хорошего мало. Видимо, создавая дизайн рукоятки QF-8ip, разработчик забыл о существовании трех кнопок на ее верхней части. В итоге, если вы располагаете руку так, чтобы ей (руке) было комфортно, то пользоваться тремя верхними кнопками становится крайне затруднительно. Если же расположить руку выше, чтобы эти кнопки находились под большим пальцем, то возникает другое неудобство: кнопка, ранее расположенная под указательным, оказывается сразу под двумя (указательным и средним) пальцами. Добавьте сюда достаточно большой рабочий ход двух основных красных кнопок (см. фото), который составляет 4мм и 3.1мм, и весьма легкую, хоть и с присосками, подставку.

Как и следовало ожидать, ничего примечательного внутри QF-8ip обнаружить не удалось. Вполне обычная для большинства джойстиков механика и небольшая печатная плата, на которой

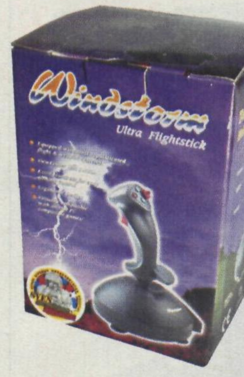


расположен генератор, обеспечивающий имитацию многократного нажатия на кнопки в режиме Turbo. Производитель используемых в этой модели микропереключателей никак себя не обозначил, так что о гарантированном количестве нажатий на кнопки можно только догадываться. Не удивлюсь, если наиболее часто используемые кнопки выйдут из строя уже через пару месяцев интенсивного использования Fire Plus.

WindStorm Ultra Flightstick (QF-668ip)

В сравнении с предыдущей моделью, QF-668ip более "продвинутый". Его смело можно назвать полноценным джойстиком, но все же я бы отнес его к моделям начального уровня. Неплохо оформленная коробка таит в себе небольшую книжечку с кратким руководством и сам джойстик. QF-668ip оснащен четырьмя кнопками и переключателем вида (POV). На нижней части подставки (со стороны присосок) расположены два движка для ручной калибровки устройства. Как и в случае Fire Plus, данная модель подключается только к игровому порту ПК и, соответственно, никаких переходников в комплекте не поставляется. Интерфейсный кабель длиной 1.76м не создаст проблем при попытке разместить WindStorm там, где вам это будет удобно.

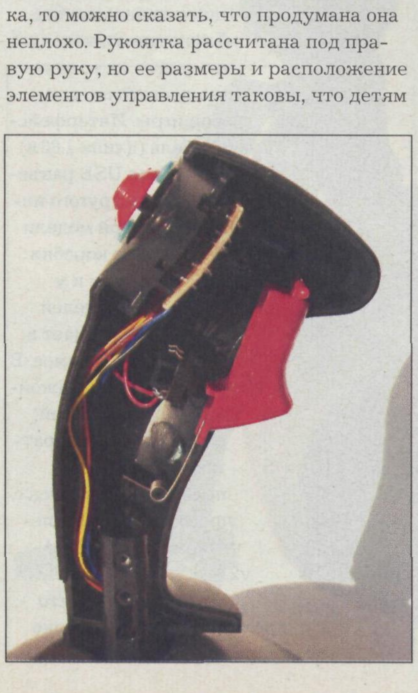
Установка и калибровка WindStorm сложностей не вызывает. Логично предположить, что при отсутствии в комплекте каких-либо дисков с программным обеспечением будет установлен один из стандартных драйверов джойстика, присутствующий в любой системе Windows. Производитель рекомендует подключать QF-688ip к игровому порту, поддерживающему работу с двумя джойстиками, и устанавливать драйвер для джойстика с четырьмя кнопками и тремя осями перемещения (3 axis, 4 button joystick). Откуда же третья ось у 2D джойстика? Пус-





кай вас не смущает этот вопрос. Уже в процессе калибровки вы заметите, что переключатель вида (POV) выполняет функцию Throttle, и это можно выгодно использовать в некоторых играх. А теперь перейдем к эргономике WindStorm'а, его достоинствам и недостаткам.

Первое, что бросается в глаза при взгляде на QF-668ip, – это его цветовое оформление. Основание и рукоятка выполнены в строгом черном цвете, а вот кнопки как будто взяты из детского конструктора и выглядят ненатурально. Самая главная кнопка, располагающаяся под указательным пальцем руки, имеет значительный рабочий ход (2.5мм), что может вызывать утомление при длительных сеансах игры с WindStorm'ом. Также к недостаткам можно отнести вес основания корпуса. При всем своем солидном виде оно ничем не утяжелено и может удерживаться на рабочей поверхности только за счет четырех присосок и веса пластика, из которого изготовлено. Что же касается эргономики этого джойстика, то можно сказать, что продумана она неплохо. Рукоятка рассчитана под правую руку, но ее размеры и расположение элементов управления таковы, что детям дошкольного возраста она, скорее всего, будет великовата. Более взрослые пользователи ощутят меньше неудобств. Рука удобно располагается на рукоятке, при этом все четыре кнопки одинаково доступны. С переключателем вида (POV) дела обстоят несколько хуже. Для доступа к нему приходится чрезмерно изгибать большой палец, и если вы часто пользуетесь этим переключателем, то из-за постоянного напряжения рука быстро устанет. Других недостатков в дизайне я не выявил, а сложив то, что я описал, могу сказать, что QF-668ip вполне соответствует своему позиционированию и цене.

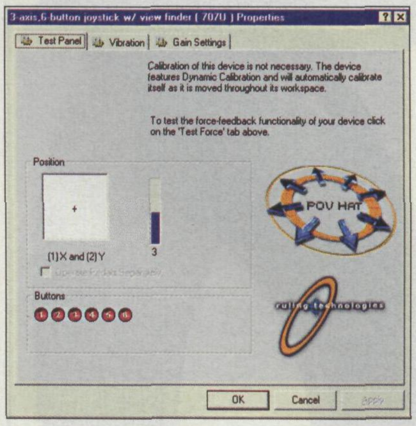


Несмотря на наличие переключателя видов (POV), электрическая схема WindStorm'а даже проще, чем у описанной выше модели QF-8ip. Обычный аналоговый джойстик, а так как никаких генераторов, имитирующих многократное нажатие кнопок, в нем нет, то и активных элементов в его схеме не содержится. В основании корпуса установлена небольшая коммутационная плата, а в рукоятке – еще одна, на которой расположены микропереключатели кнопок и переключателя вида (POV). Как и в случае QF-8ip, в данной модели эти микропереключатели, к сожалению, безымянны. Механическая часть устройства ничем необычным не выделяется.

(Небольшой комментарий для особо любопытных). “А где же в QF-668ip расположена электрическая схема переключателя видов?” – наверняка спросят меня некоторые читатели. А нет никакой схемы! Весь POV состоит из четырех микропереключателей и пластиковой крестовины миниджойстика. Вот, собственно, и все.

Bazooka Fighter (QF-707U)

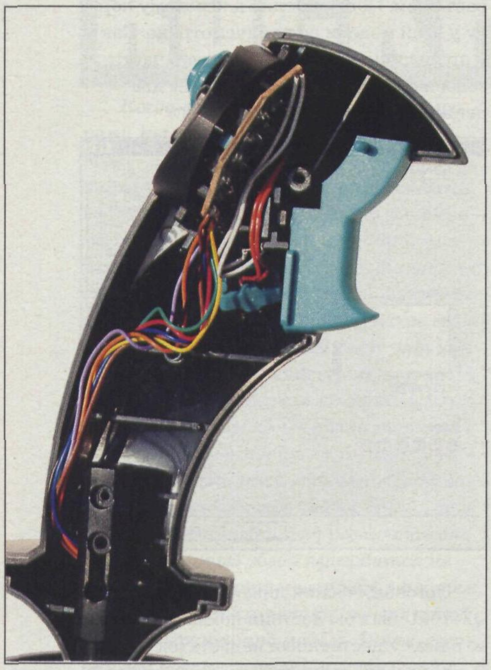
Если смотреть издалека, то эта модель очень похожа на предыдущую. Но при более близком рассмотрении выясняется, что они значительно различаются. Содержимое коробки стало богаче и включает в себя, помимо джойстика, краткое руководство пользователя, диск с программным обеспечением GameWizard v2.1 и гарантийный талон от SVEN. Сам QF-707U являет собой 2D-джойстик с шестью функциональными кнопками, регулятором Throttle и переключателем вида (POV). Интерфейсный кабель достаточно длинный (длина 1.71м) и заканчивается USB разъемом. Подключения к игровому порту у этой модели не предусмотрено. Как и у предыдущей модели, в нижней части основания корпуса расположены два движка для ручной калибровки.



Эргономический дизайн рукоятки QF-707U был бы достоин похвал, если бы не один существенный недостаток. Вместо округлых плавных форм в том месте, куда ложится ваша рука, имеют место достаточно острые углы. И если, играя, вы будете с усилием сжимать рукоятку, то это очень быстро вызовет усталость руки. Других нареканий у меня не возникло. Все элементы управления расположены удобно и доступно. Ход основной кнопки составляет всего 2.0мм, что весьма кстати, если требуется высокая частота нажатий этой кнопки. Throttle, реализованный в виде небольшого движкового регулятора, имеет рабочий ход равный 22мм. В общем, если бы не угловатость рукоятки, то я смело рекомендовал бы эту модель. Хотя если вы



проводите за играми совсем немного времени, то можете обратить на нее свое внимание.



Процесс установки QF-707U прост и не вызовет никаких затруднений. В моем случае джойстик нормально инсталлировался и функционировал под управлением операционных систем Windows ME и Windows XP Professional. Правда, при настройке QF-707U в среде Windows ME меня удивило присутствие в свойствах этого игрового манипулятора закладок, касающихся обратной связи (см. выше копии экранов). В среде Windows XP Professional этого не наблюдалось, и, конечно же, никакой обратной связи в данной модели нет. Программное обеспечение GameWizard v2.1 я кратко опишу позже, так как оно поставляется не только с этим джойстиком, а описывать его несколько раз нет смысла.

В сравнении с ранее описанными моделями, можно сказать, что внутренности рукоятки практически не изменились. Разве что увеличилось количество микропереключателей. А вот основание корпуса и его содержимое стали намного серьезнее. Начнем с того, что вместо присосок на его нижней крышке установлены простые круглые резиновые ножки. Вроде бы, крепление джойстика на рабочей поверхности должно ослабнуть, но конструкторы это предусмотрели. Разобрав корпус, мы обнаруживаем в нем не только обычную механическую и электрическую начинки, но и два закрепленных металлических бруска. Утяжеленное таким образом основание хорошо удерживается на рабочей поверхности. Механическая часть QF-707U осталась такой же, как у описанных ранее моделей, а вот электрическая стала сложнее. Но это неудивительно, ведь увеличенная функциональная оснащенность и появление USB интерфейса соответственно повлекли за собой усложнение электрической схемы.

3D Twistick (QF-805IU)

Ну, вот мы и дошли до первой 3D модели! Четыре кнопки, переключатель вида, регулятор Throttle и поворачивающаяся вокруг своей оси рукоятка – вот что такое QF-805IU. К положительным чертам можно отнести и гибкость подключения. Интерфейсный кабель (длина 1.83м) заканчивается разъемом для подключения к игровому порту, но вы можете воспользоваться переходником Game-USB, который поставляется в комплекте с QF-805IU, и подключить его к USB порту. Однако переходник – это не все, что вы обнаружите, открыв коробку. Также в ней находятся диск с программным обеспечением GameWizard v2.1, краткое руководство пользователя, гарантийный талон от SVEN и, конечно же, сам джойстик. Суммируя качественные показатели джойстика, о которых речь пойдет ниже, и вполне достаточный комплект поставки, можно смело рекомендовать данную модель тем, кто проводит много времени за играми и при этом активно пользуется джойстиком.

Оценивая эргономику рукоятки, я могу сказать, что это первый дизайн среди линейки джойстиков Rockfire, который мне действительно понравился и не вызвал нареканий. Никаких острых углов, труднодоступных кнопок или их слишком большого рабочего хода. Все продумано на удивление хорошо и не вызывает дискомфорта. Рабочий ход основной кнопки составляет всего 1.2мм, а угол поворота рукоятки вокруг своей оси 21 градус. В общем, рукоятка удалась. А вот сказать то же самое про регулятор Throttle на основании корпуса нельзя. Его следовало расположить слева от рукоятки, и тогда он был бы удобен для управления левой рукой. При нынешнем расположении пользоваться им при отклонении рукоятки джойстика назад несколько затруднительно.

О конструкции QF-805IU можно сказать, что он собрал в себе все плюсы моделей, описанных



выше. Внутри основания корпуса, для увеличения его веса, установлены два металлических бруска. Само же основание не опирается на рабочую поверхность резиновыми ножками, а крепится к нему посредством четырех присосок. Так как данная модель является 3D-джойстиком, то, соответственно, потребовалась установка дополнительного переменного сопротивления. Это сопротивление, а также пружина, обеспечивающая центровку, размещены внутри рукоятки QF-805IU. Элементы ручной калибровки джойстика отсутствуют, но все-таки калибровать его можно. Правда, для этого вам потребуется снять нижнюю крышку основания корпуса и воспользоваться соответствующими рычажками.

Sparta Fighter 3D Game System/Pro (QF-8800U)

Эту и следующую модели производитель позиционирует как джойстики High-End. Что же представляет собой Sparta Fighter? Это полноценный 3D-джойстик с регулятором Throttle, переключателем вида (POV), четырьмя кнопками на рукоятке и восьмью кнопками на основании корпуса. Всего получается двенадцать функциональных кнопок. Лично мне кажется, что такого их количества достаточно для любой игры. Интерфейсный кабель (длина 1.83м) заканчивается USB разъемом, и никакого другого интерфейса в данной модели нет. Содержимое коробки так же скромно, как и у всех остальных моделей Rockfire, но включает в себя все необходимое. В него входит сам джойстик, гарантийный талон от SVEN, краткое руководство пользователя и диск с программным обеспечением GameWizard v2.1.



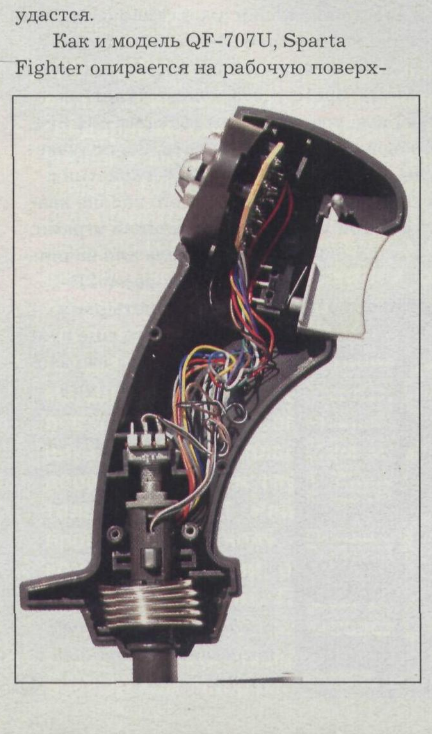
Несмотря на то, что производитель так высоко позиционирует эту модель, не-





достатки у нее все же есть. Итак, начну, как обычно, с рукоятки. В общем-то, она являет собой точную копию рукоятки QF-805IU, и все, что я писал про рукоятку этого джойстика, можно отнести и к данной модели. Вот только кнопки щелкают намного громче. Другое дело основание корпуса. Оно значительно увеличилось в размерах, ведь теперь на нем расположен не только регулятор Throttle, но и восемь функциональных кнопок. Оформлено это основание хорошо, если не считать Throttle. Его вид напомнил мне ручку настройки древних радиоприемников, которая несколько уродливо смотрится на данном устройстве. Кроме того, этот регулятор имеет очень маленький угол поворота (всего 16 градусов). Кнопки же, наоборот, смотрятся очень стильно, но, как и кнопки на рукоятке джойстика, очень громко щелкают. Играть в ночное время, если рядом кто-то спит, с такими громкими щелчками просто невозможно. То есть, конечно, играть можно, а вот спать, наверное, не удастся.

Как и модель QF-707U, Sparta Fighter опирается на рабочую поверхность круглыми резиновыми ножками. Никаких металлических брусков в основании его корпуса нет. Вместо них, для увеличения веса, нижняя крышка основания корпуса сделана цельнометаллической. Под этой крышкой расположена механическая часть джойстика, переменное сопротивление регулятора Throttle и внушительных размеров печатная плата. Как я писал выше, Throttle имеет очень небольшой угол поворота, но эту проблему можно решить, так как ограничен он искусственно. Для этого придется разобрать основание корпуса джойстика и воспользоваться своими слесарными навыками. Если же таковых навыков у вас нет, то не рекомендую вам пытаться доработать конструкцию QF-8800U.



Windstorm Pro (QF-688UV)

Вот я и добрался до последней в этом обзоре модели. Последней и, пожалуй, самой серьезной. Почему "самой"? Да потому, что перед нами 3D-джойстик с шестью функциональными кнопками (4 на рукоятке и 2 на основании корпуса), регулятором Throttle, переключателем вида (POV) и, самое главное, обратной связью (Vibration Feedback). QF-688UV оснащен USB интерфейсом, а интерфейсный кабель имеет длину 1.81м. Содержимое коробки стандартное для джойстиков Rockfire: сам джойстик, диск с программным обеспечением GameWizard v 2.1, краткое руководство пользователя и гарантийный талон от SVEN.

Рукоятка Windstorm Pro очень похожа на рукоятку моделей QF-805IU и QF-8800U, но все же несколько другая. Она немного массивнее, и расположенные на ней кнопки сгруппированы иначе. Несмотря на это, все они, включая переключатель вида (POV), одинаково хорошо доступны, и во время игры никакого излишнего напряжения в руке не возникает. Форма самой рукоятки такова, что она очень удобно ложится в руку, и никакие острые углы вам не мешают (их попросту нет). Рабочий ход основной кнопки составляет 2.2 мм, а угол ее поворота вокруг своей оси 14 градусов. Несколько хуже дело обстоит с основанием корпуса. Колесико регулятора Throttle, подобно модели QF-805IU, расположено сзади от рукоятки. По обе стороны от этого колесика, вплотную к нему, располагаются и две функциональные кнопки. Такое их положение, как я уже писал, рассматривая модель QF-805IU, неудобно, так как при отклонении рукоятки назад доступ к колесику и кнопкам затруднителен. Больше мне, в общем-то, нечего сказать об эргономике QF-688UV. Зато есть что сказать о его обратной связи (Vibration Feedback). Она, безусловно, присутствует и ее можно ощутить, но не ждите ничего сверхмощного. Слабенький двигатель, установленный в рукоятке джойстика, не способен создать действительно сильные эффекты. Мощность вибрации мне лично чем-то напомнила виб-

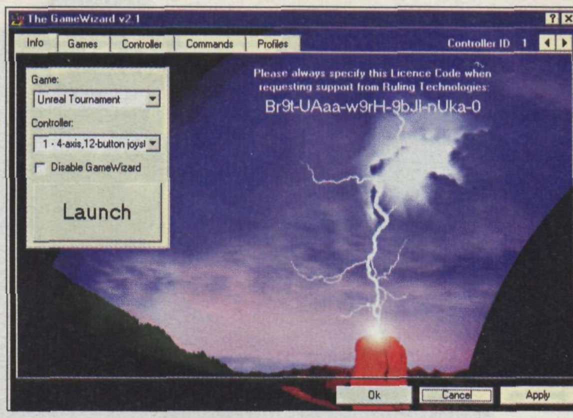


рацию низкооборотных микродрелей для сверления печатных плат. Ну, может быть, не так плохо, но где-то рядом. Однако кому-то, вероятно, понравится и такое. Все-таки это лучше, чем ничего, а прибавив сюда прекрасную эргономику QF-688UV и его достаточную функциональную оснащенность, можно смело заявить, что это лучшая модель из рассмотренных в этом обзоре.

Конструкция QF-688UV не похожа ни на одну из моделей, описанных ранее. Изменилось практически все, вплоть до внутренностей рукоятки. Вы не найдете в ней переменного сопротивления, контролирующего третью ось перемещения этого 3D-джойстика. Теперь оно расположено в шарнирной системе в основании джойстика. Зато на его месте установлен микродвигатель с пластинчатым наборным эксцентриком. Именно он создает эффекты вибрации обратной связи. Двигатель невелик и, как я уже писал, не способен создать сильной вибрации рукоятки джойстика. Изменения произошли и в основании корпуса. В нем установлена совершенно новая шарнирная система, не встречающаяся в других джойстиках Rockfire. А в остальном - все более-менее похоже на "младшие" модели: те же металлические бруски, четыре присоски для крепления на рабочей поверхности и неотъемлемая печатная плата. Какие-либо намеки на элементы ручной калибровки джойстика как снаружи, так и внутри его отсутствуют. Но не так уж они на самом деле нужны.

GameWizard v2.1

Выше я обещал вкратце рассказать о программном обеспечении, поставляемом в комплекте почти со всеми джойстиками Rockfire. Так вот, устанавливать его не обязательно. Все описанные модели джойстиков прекрасно работают и без GameWizard. Пригодится это программное обеспечение в основном тем, у кого одновременно установлено много игр, в которых используется джойстик. С его помощью вы можете создавать шаблоны для различных игровых программ, определяя для каждой из них индивидуальное функциональное назначение кнопок джойстика.



После установки программа сама определит тип вашего джойстика. Потом вы можете приступить к созданию собственных шаблонов или воспользоваться уже готовыми, которые устанавливаются вместе с GameWizard. На приведенных копиях экрана вы можете видеть все три закладки программы, которые я сделал после подключения самой многокнопочной модели QF8800U. Заметьте, что команды, которые вы присваиваете той или иной кнопке, можно создавать самому.

Так что же лучше?

Лучше, как обычно, окажется та "железка", которая появится в продаже завтра, вслед за купленной сегодня. Правда, если рассуждать именно так, то можно всю жизнь ждать завтра и сидеть вообще без "железки". Из тех же джойстиков Rockfire, что описаны сегодня, я бы рекомендовал следующие модели:

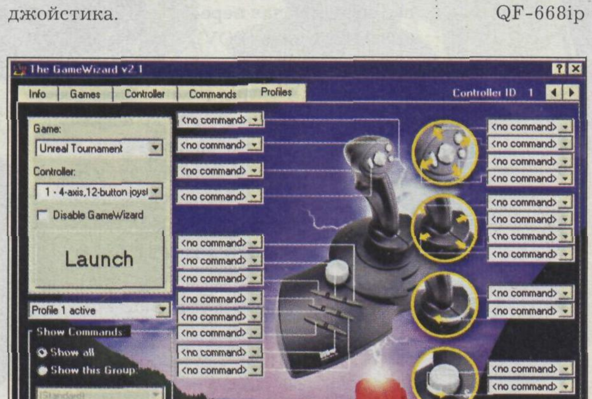
QF-688UV – для тех, кто хочет получить хороший с точки зрения эргономики джойстик, достаточное для большинства игр количество функциональных кнопок и хоть какой-то эффект обратной связи;

QF-8800U – пожалуй, эту модель можно рекомендовать тем фанатам, кто хочет играть, убрав со стола клавиатуру, и кому, соответственно, требуется вынести на кнопки джойстика почти все управление игрой. Но не забывайте о том, что кнопки весьма громко щелкают;

QF-805IU – эта модель будет, наверное, оптимальным выбором для игроков средней активности. Вы получаете четырехкнопочный 3D-джойстик с хорошей эргономикой, чего вполне хватает при умеренном увлечении играми;

QF-668ip – а это модель для начинающих. Недорогой 2D-джойстик с четырьмя кнопками. Чего еще нужно тем, кто пока не разобрался, нужен ли ему джойстик вообще?

Надеюсь, что вы сделаете правильный выбор. И желаю вам приятно провести время, играя с новым джойстиком.



Джойстики Rockfire предоставлены на тестирование компанией "АТРИ"



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru
Рейнджеры всегда впереди!
Командир
«КОМАНДИР» — стратегия в реальном времени, действие которой посвящено легендарным событиям Второй мировой войны — высадке союзников в Нормандии 6 июня 1944 года (операция «Оверлорд») и их решительному наступлению на гитлеровскую Германию. Вы примете участие в самой масштабной десантной операции XX века в качестве командира батальона рейнджеров США. Вам и вашим бойцам предстоит высадиться на побережье Нормандии в зонах Омаха или Юта и, преодолев ожесточенное сопротивление противника, захватить плацдарм и расчистить дорогу десанту в глубь Франции. И это только начало! Рейнджерам придется пройти огонь и воду, выполнить множество особых заданий, разгромить врага под Шербуром, Каном, Гавром и Донфроном — и к концу операции «Оверлорд» вы по праву сможете назвать себя настоящим боевым командиром!
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ — НА ДИСКЕ
1С ИГРОТЕКА
NIVAL INTERACTIVE
Рейнджеры всегда впереди!
Командир
cdv
games.1c.ru
www.nival.com
Фирма "1С"
Independent ARTS
cdv
www.cdv.de
NIVAL INTERACTIVE
WarCommander © 2002 CDV Software Entertainment AG. All rights reserved. Командир © 2002 CDV Software Entertainment AG. © 2002 Nival Interactive. © 2002 АОЗТ «1С». Все права защищены.

Revenant

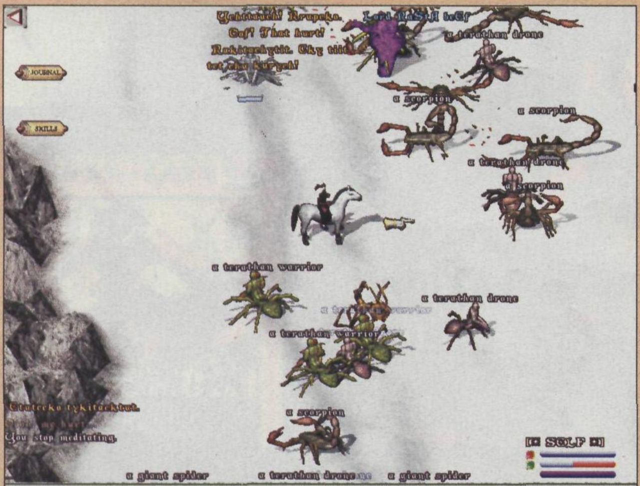
Одиссея без Sotnika II

Publish 16 или смерть магам...



Скилл скролл. Вот так он выглядит. Эти 105 можно получить во время спавна до прихода чемпиона, и они не cursed

Введение Паблиша 16 фактически полностью поменяло суть игры на ОСИ. В прошлой статье я уже рассказывал о бардах, тамерах, изменениях на Феллюке, теперь же стоит коснуться самого главного в UO – боевых скиллов и баланса в PvP. Кардинальной переработке подверглись только три из них: animal taming, provocaton и enticement (discordance), однако ОСИ не оставила в покое и боевые умения. Всю суть можно теперь выразить тремя словами: DeXXeRs OwNz AlL! И дальше уже ничего не говорить. Потому что все бонусы от power скроллов, новой системы крафтинга, о которой позднее, - все это дало огромное преимущество чистым воинам. Для начала приведу яркий пример из собственной жизни. Представьте себе двух противников. Один – nox-scribe, чистый маг, правда, уже опускающий скилл пойзон за счет поднятия выше 100 пяти магических скиллов, в данном случае использованы скроллы +10 на magery, eval int, meditation, wrestling и resisting spells. Сама цель этого чара состоит в убийстве дексеров, или по-другому - воинов. Возможность беспрепятственно кастовать в то время, когда тебя бьют оружием (и не попадают!), поверьте, стоит того, чтобы потратить 100.0 скиллпоинтов на инскрипшн. Второй противник – фенсер-хайдер, опустивший магию за счет скроллов +20 к тактике, фенсингу, анатомии, хилингу и резисту.



Есть отчего впасть в панику...

Прокачано до максимума все, кроме резиста и хилинга. Для справки: это обычная дуэль между гильдиями, потому мне так хорошо был известен темплейт оппонента. Правила же дуэли обычные, принятые на ДФ: между противниками ставится каменная стенка; исчезновение ее означает сигнал к атаке. Иногда еще добавляется условие "No pots, no run!", то есть запрет на поушены и бег за пределы экрана. В описываемом случае potions были разрешены. Итак, Stone Wall исчезает, и противник с длинным копьем of Power и воплем "Tot, Russich! Die!" (эмоциональный попался немец, настоящий ушный отморозок) помчался на всех парах ко мне. Будь дуэль до паблиша, исход можно было предсказать заранее. Маг кастует Explosion и тут же Energy Bolt, а затем Poison. Сбить спеллы скрайбу, когда на нем висит протекшн, весьма тяжело, а вероятность получить от ГМ фенсера два paralyzing blow подряд все-таки невелика. Сейчас же дело сразу повернулось к магу, то есть ко мне, самой неприглядной стороной. Я получил 3(!) параблоу подряд. Для тех, кто не в курсе, поясняю, параблоу (Paralyzing Blow) – это спецудар, который может нанести фенсер копьем и парализовать противника секунды на 2-3, причем ступор этот ничем не снимается. Моего мага спас коннект и выпитая вовремя бутылка Great Healing.



Легко узнаваемое место, одно название которого произносится, как песня, - Брит Гейт Фел. Четыре отморозка выясняют отношения. Жаль, что я не состою во фракции, за убийство вот этого Истинного Бриттанца серебра я, конечно, не получил. Только каунт. Ну и синюю палку

Долечиваться пришлось на бегу. Кстати, многие новички полагают, что если спелл In Vas Mani (Great Healing) за раз вылечивает поинтов 40-45, то и использовать следует исключительно его. Увы, это не так. Любое кастование – это остановка на месте. А сбить спелл выше первого уровня – элементарно. Поэтому все, кто мало-мальски знаком с PvP, используют обычный Heal, лечащий 10-15 поинтов, но быстро и практически в движении. Еще удобнее забиндить макрос лечения в UOAssist на колесико мыши, вращая которое, вы можете лечиться почти с той же скоростью, с какой вас лупят оружием. Ну, разумеется, если это не Power или Vanq копья/топоры. Но вернемся к нашим баранам. Поняв, что придется потрудиться, чтобы напомнить бюргеру о его комплексе исторической вины перед нами, русскими, я кинул на него пойзон и тут же парализ. Тактика, конечно, дурацкая, но тут расчет был на то, что люди, а особенно - буржуи, крепки задним умом. Яд бьет не непрерывно, а как бы ударами, и чем круче отрава, тем чаще эти удары и тем больше они снимают хитов. Естественно, удар яда сбрасывает паралич, как и любой другой удар. Но, повторю, расчет был на застой в мозгах. Получив сообщение об отраве, противник убрал из рук копье, что, собственно, мне и было нужно, но вместо того, чтобы пить Great Cure, он полез юзать trap pouch, так как увидел надпись "You frozen and can not move!", а против рефлекса не попрешь. В общем, все эти трепыхания дали мне лишнюю секунду. Дальше уже, как говорится, дело техники. Взяв на прекаст екпложн и держа прицел наготове, я зажал клавишу макроса е-болта, пока не получил вереницу надписей: "You already casting the spell". А затем начал вращать колесико мыши, на которое у меня привязана команда Last Target. Этот метод называется fast casting и выглядит примерно как автоматная очередь из е-болтов, причем задержка между вторым и третим спеллом попросту сжирается багом. Немец умер. Однако во второй раз он взял уже Short Spear of Vanq, убирать которое для питья бутылок не нужно, поскольку короткое копье одноручное. 120 тактики и 120 фенсинга позволяло ему чуть ли не каждый третий удар наносить с параблоу, а 120 анатомии делали эти

удары весьма болезненными, несмотря на спелл Protection. Пойзон резистится очень часто уже при 100 resisting spell, что уже говорит о высшем уровне скилла. Бегали мы примерно минут 15, что в настоящем бою просто недопустимо, а потом случилось то, что и должно было случиться, – мой маг схватил два паралича подряд и отхилиться уже не успел. Созерцая приятный серый экран, я понял, что балансу сил в мире UO пришел конец.


Вортексы - единственный путь уничтожить полчища монстров и сохранить реги для чемпиона

Скроллы скиллов дают огромное преимущество воинам, однако это не идет ни в какое сравнение с тем, что дают скроллы, повышающие статсы. Как известно, общий статкап равен 225, но свитком +25 его можно перманентно повысить до 250, а теперь представьте фенсера с ловкостью 110, силой 100 и интеллектом 40. Представьте у него в руках фракционное блеснутое копье оф ванк с бонусом к тактике +25. Это уже на словах выглядит больно, а на деле полный и законченный... приговор всем остальным чарам. Конечно, чистый маг с 120 на всех скиллах и плюс инскрипшн или еще лучше хайдинг может поспорить, но это уже из области извращений, так как интеллект не дает бонусов к скорости кастования, а вот быстрота ударов напрямую зависит от ловкости. Тем более умники из "Ориджин Систем" намудрили с техникой ударов, теперь дамадж игрок наносит уже при замахе копьем или любым другим оружием, то есть практически получается instant hit. Одним словом, геморрой снова с нами.


Скроллы... скроллы - теперь основная валюта в UO

Publish 16 - танковый марш

Несмотря на сказанное выше, все не так плохо. И, в основном, благодаря тому, что сменилось соотношение между скиллами, а именно евал инт и анатомия вместе стали оказывать такой же эффект, как и рестлинг. Сделать выводы из сего нововведения несложно. Такой тип чара, как танк-маг или melee-mage, или precast-mage, что суть есть одно и то же, теперь, как говорится, power-class. Раньше сочетание пяти магических скиллов, тактики и любого оружейного умения без анатомии не позволяло наносить реальный damage противнику. Теперь же, когда все опустили wrestling и прокачали анатомию, скажем, фенсер-маг с копьем of Power способен быть очень серьезным противником. Их излюбленная тактика – это взять на прекаст Explosion, затем макросом вернуть в руку оружие и атаковать. Как только жертва получает параблоу или у нее остается меньше половины хитов, маг отпускает екпложн и тут же кастует е-болт или пойзон... Жертва кричит: "ООоООО!" А используя стат скроллы и повышая себе ловкость... тут уже без комментариев. Единственное, что удерживает этих магов от полного превосходства над всем и вся, - это невозможность использования ими скилл скроллов. Не потому что, кто-то запретил, а просто темплейт сей не предусматривает свободного места.



А вот и моя хаза... Небогато, впрочем, не все в "Ультиме" гонятся за большими домами - тут главное иметь место для instant log out и хранилище регов, поушенов и так далее, когда по тем или иным (хе-хе!) причинам вы не можете появляться в guard zone. Обратите внимание на тип обновления - так называемый Primery House

С другой стороны, новые возможности получили хил-маги. Те самые, кто, кроме 5 магических скиллов, прокачивают хилинг и анатомию. Таким образом, теперь они могут убрать рестлинг и взять любой другой скилл, например, хайдинг или инскрипшн. Или вообще ничего не брать, а прокачивать остальные умения за счет свитков. Правда, для этого им придется отказаться от такой забавной вещи, как stun-punch, позволяющей намертво парализовать врага на несколько секунд и которая зависит от сочетания анатомии и рестлинга. Впрочем, довольно о скиллах, лучше осветим такую немаловажную проблему, как недвижимость.

Publish 16 - жилищная реформа

Как я уже упоминал, в связи с прошлогодними событиями в Нью-Йорке было отменено напрочь разрушение домов, что привело к дикому скачку цен на жилплощадь. Скажем, одноэтажный сортир на Траммеле стоил у Брит Банка около 400-500 тысяч. Ситуация, конечно, сложилась отвратительная. 20 миллионов за большую башню на Феллюке – это предел мечтаний... попадалось и дороже. И вот с выходом паблиша 16 на несчастных владельцев многочисленных замков, кипов, башен и т.п., разбросанных по всем шардам, как кирпич на голову, свалились новые правила домовладения. Отныне самое главное правило - "один дом на один аккаунт на данном шарде" - слегка изменено. Теперь дома на одном аккаунте, но на разных шардах получают статус "grandfathered", то есть могут обновляться старым способом: открывая и закрывая дверь, будучи хозяином, коовнером или френдом. Если же владелец купит еще дом, не важно, на каком шарде, даже если до этого он не играл там, то все остальные дома станут condemned, иными словами, подпадают под закон о разрушении в течение 5 дней. И не могут быть обновлены любым из способов. Баг, с помощью которого в свое время рефрешили такие дома, теперь не действует. Я имею в виду смену вывески на condemned house. Но рано или поздно любой халяве приходит конец. ОСИ решила максимально уменьшить количество домов, принадлежащих одному игроку, желательно, до единицы; в принципе, сие правильно, ибо такие цены не дают совершенно никакого шанса немногочисленным новичкам в мире "Ультимы". Более того, чтобы избежать передачи домов другим чарами и обратно, как это делали иногда, чтобы обновить decay срок, нынче после того, как вы приобрели или построили заново дом, идет недельная задержка, в течение которой функция transfer house будет не доступна.

Однако сделано кое-что и в положительную сторону. Любой дом можно объявить основным (Primary House), и тогда не нужно будет ходить периодически обновлять его, хлопая дверью. Правда, такой поступок сделает все остальные дома на аккаунте condemned, но, если у вас всего один дом и вы играете на одном шарде, это вас не должно волновать ни коим образом.

Дома игроков, чей акк по тем или иным причинам стал неактивным, начинают разрушаться по общим правилам, однако совладелец или друг может объявить дом своим.

Работа над ошибками – stat locks

Возвращаясь к разговору о паблише, стоит упомянуть об изменении предела для отдельного атрибута. Если раньше он равнялся 100, то теперь сила, интеллект или ловкость могут ползти бесконечно, практически до 120. Конечно, общий кап по-прежнему 225, если не использовать Scrolls of Power. Как вы уже поняли, с введением новых правил статсы поползли у всех вкривь и вкось... Особенно когда выяснилось, что старый добрый метод пинг-понга больше не работает. Получить повышение атрибута можно теперь не более одного поинта за полчаса. Вой поднялся невыносимый, после чего ОСИ, поломавшись для виду, ввела стрелочки на статсы, аналогичные таковым для скиллов. Все предельно удобно, и мучает мысль: а раньше где все это было, а?

Раз разговор зашел о скроллах на статсы, то встает вопрос, как их добывать. А попадаются они только на спавне True Harrower'a – чемпиона чемпионов, причем просто так этот спавн не случается. Для того чтобы вызвать чемпиона, надо положить в Стар Руме на специальный алтарь шесть черепов, по одному от каждого из меньших чемпионов. Тогда на любом, случайно выбранном алтаре в подземельях Феллюки начнется тот самый спавн.

Сначала появляется обычный Harrower, после убийства которого возникает тот самый главный, ради которого все и пришли. Отвратительная черная тварь в окружении себе подобных меньших собратьев обладает способностью телепортить к себе игроков и наносить им сильные повреждения, невзирая на армор, резист или еще что-либо подобное.



Новая дисциплина, как она есть. Valor



Вот как раз неактивный алтарь, мы с Ясмой решаем, кто будет тратить поинты Valor'a

Valor – новая дисциплина



Те самые шесть чаш. В середине потом возникнет портал, ведущий в рандомный донжон, где и произойдет спавн True Harrower'a

Раньше приходилось довольно долго бегать по Феллу в поисках активного алтаря, потому что спавны начинались совершенно случайным образом. Теперь же появился Valor – получать поинты можно, убивая монстров на спавнах. А на каждом алтаре теперь есть идол, используя на который новоприобретенную дисциплину, вы переводите алтарь из неактивного состояния в активное. При этом теряются поинты Valor, и, чем выше уровень владения этой дисциплиной (Seeker/Follower/Knight), тем больше красных черепов возникает при активации - максимально их может быть 5.

Таким образом, теперь вполне можно организовывать собственный спавн, собираясь в любое время и в любом месте.

В заключение скажу, что ОСИ, похоже, постепенно переводит UO в состояние этакой попсовости, отсутствие которой так долго выгодно отличало "Ультиму" от других, подобных MMORPG. Например, новый тип платных услуг: "Заплатите около 29 зеленых американских рублей, и геймастер на выбор поднимет вам скиллы, сделав из вашего новосозданного чара относительно прокачанный персонаж". Звучит ужасно даже в вольном переводе, не говоря уже об оригинале. А ведь это правда. И продиктовано сие якобы отрицательным отношением старых игроков к новичкам, отсутствием желания помогать оным и, как следствие, множественными психологическими травмами, которые получают люди, впервые пришедшие в "Ультиму". Ну... no comments. Остается надеяться, что подобные "новшества" этим и ограничатся.



Веяния нового времени. Прямо напротив меня игрок ищет один из самых понтовых скроллов, он, без сомнения, готов выложить лимонов 5 за него. А наверху - те, кто знает немецкий, поймут ужасающую глупость подобного обращения. Раньше такое было немыслимо... а теперь...



ЭСКАДРА
СМЕРТИ
DESTROYER
COMMAND™
WWII NAVAL COMBAT SIMULATION
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
SSL
Ubi Soft
© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks and Destroyer Command is a trademark of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

BIB The Tall

Sotnik's Odyssey:

Dark Age of Camelot IV

Маленький синий кобольдик
Падал...
Напевать на мотив "Синего платочка"

И набрал Абдулла 7125 реалмпоинтов, и перекрыла игра ему кислород на бэттлграунде намбер три. И подумалось ему, что он уже взрослый, и решил он взрослой жизнью насладиться. И насладили его взрослой жизнью по самые "небалуй".

Персам 35-36 уровня весьма тяжело приходится в Realm vs. Realm ситуациях, особенно если подходить к этому делу что называется "в лоб". Основные схватки между реалмами проходят на пограничных угодьях Hibernia. Пространства "примидгардья" не столь популярны в плане охоты на себе подобных. То ли так сложилось исторически, то ли доступ к хибсовской Emain Macha наиболее удобен и быстр.

Midgard

Но как же красиво разработчики сделали пограничье Midgard'a! Снег, чуть голубоватый в своей чистоте. Припорошенные ели и прочие хвойные. Слепяще яркие дни и очень светлые ночи. Все словно срисовано с окрестностей Красной Поляны, где мне посчастливилось когда-то побывать зимой на турбазе. А вот территории Альбиона местами напоминают лиственные леса средней полосы, переходящие в пейзажи горного Крыма. Ибернийские раздолья... даже не знаю, к чему "привязаться" в этом случае. Поросшие рощицами холмы, таких мест полно везде. А вот в Мидгард я просто влюбился с первого же "попадания".

RvR пространства по размерам вполне сопоставимы с основными площадями реалмов. Да и разбиение на области и заселенность монстрами также присутствует. Причем монстры здесь достаточно привлекательны - за них дают чуть больше экспы, чем обычно. Правда, приходится постоянно соблюдать максимальные меры предосторожности - враги не дремлют. Им тоже может захотеться поохотиться в здешних краях, и тогда ситуацией овладеет тот, кто первый заметил противника.

Для попадания в пограничье нужно встать на телепортационный пад с соответствующим экипированным ожерельем. Примерно каждые четверть часа появляются маги, которые, пробормотав напутствие, кастуют телепортационное заклинание. Вновь "портанутые" оказываются в пограничной крепости-кипе, из которой можно попасть в своего рода огромный "предбанник" - участок, отгороженный от основных земель RvR мощной стеной с воротами. Попасть за стену можно только через эти самые двойные ворота, которые не закрываются на какой-либо замок. С противоположной от нашего кипа стороны имеются две лестницы, позволяющие обороняющимся хозяевам территории забраться на стену. А еще эти лестницы весьма удобны для Rogue-классов, они позволяют проникнуть в "предбанник", не выдавая своего присутствия открытием ворот.

Уже возле мидгардовского пограничного кипа водится достаточно зверья, чтобы загрузить "работой" пару инфильтраторов 35 уровня. К моему удивлению, здесь практически никто не охотился, чем я и воспользовался для прокачки Абдуллы. Убил местного волка, спрятался, восстановил силы, убил следующего... Изредка сюда забегали мидсы, пару раз Абдуллу пришили стелсеры. А вот одному троллю-скальду я специально подставил шею - он перед этим спас меня от верной смерти, прикончив добивавшего меня монстра. Можно и в условиях RvR оставаться галантным, тем более что за преследуемого монстром "подранка" все равно не получишь реалмпоинтов.

Но вскоре однообразная охота в Odin's Gate мне наскучила, и я отправился исследовать утопающее в снегу "примидгардье". В



Вот такой вот ледниковый гигант. И это я еще далеко от него стою



Я в составе группы бегу к пограничному кипу мидсов



Хотел бы я знать, на чем он тут такую рожу наел?



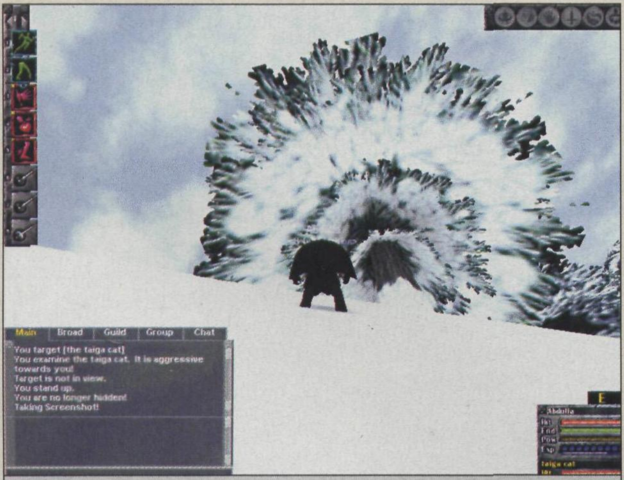
Подкарауливание очередного кобольда. Жук меня не видит, уровнем не вышел



Пятеро на одного. Охота на маленьких вреднючих гоблинов-пигмеев

который раз пригодились карты настольного Prima'вского гайда, без которых здесь заплутать - легче легкого. Со временем я разобрался, какая живность мне по зубам, а какую лучше не трогать. Вдали от точек входа вероятность встретить противников значительно уменьшается. Наиболее опасные места - дороги и участки, прилегающие к замкам.

Замков в каждом пограничье - семь, причем мидсовские крепости в названии содержат слово Faste (Hlidskialf Faste, например), хибсовские - Dun (Dun Crimthainn), а альбионские - Caer (Caer Benowyc). Именно владение этими кипами определяет, какой реалм располагает доступом в подземелье Darkness Fall. Но есть еще одна особенность: чем больше крепостей реалма захвачено врагами, тем слабее защита у замков, содержащих реликвии.



Растет елка на крутом склоне, вид снизу

Во время очередной охоты в предбаннике меня пригласили в группу, направляющуюся повоевать с мидсами. Естественно, я не отказался, и минут через десять мы уже были у пограничного кипа северян, которые не заставили себя долго ждать. Первыми нас заметили местные охотники, которые тут же вызвали подкрепление. В таких условиях первая ошибка группы часто становится последней. Продержались мы минут пятнадцать, но с третьей попытки нас все же вынесли.

В другой раз я стал свидетелем рейда пары групп, образованных из представителей одной гильдии. Когда мимо меня пронеслись две человеческих "цепочки", я проникся любопытством и сразу же отправился за ними. Вскоре мы вышли к кипу (над ним развивались полотнища флагов Альбиона), ворота которого пыталась разнести в щепы группа троллей. Через минуту с мидсами было покончено, но и ответная атака не заставила себя долго ждать. Защитники скрылись за стенами крепости, а Abdulla затаился у дороги, играя роль скаута. Потом я попытался применить навыки инфила 36-го уровня и атаковал присевшего восстанавливать здоровье подраненного кобольда, намного превосходящего Абдуллу по уровню. Ничего путного из этого не вышло, специальный удар Perforate Artery был проведен неперфектно, в общем, пришлось уносить ноги, что мне и удалось сделать, т.к. основное внимание мидсов было направлено на атаку кипа. Вскоре замок пал, мидсы потанцевали на телах противников, которые тут же "отрелизились" с чувством выполненного долга.

Абдулла провел еще несколько дней в Мидгарде, временами посещая мидсовский пограничный кип и вырезая тамошних охотников. Одного кобольда-мага пришил три раза подряд, уж очень однообразно он себя вел. Возродится, приведет прокачанного тролля, тот побегает вокруг, а я стою в хайде на высоком склоне горы и наблюдаю за этой суетой. Потом тролль уходит по своим делам, а я спускаюсь с гор и режу кобольда.



Стена, отгораживающая наш "предбанник" в Hibernia. Все приготовились к атаке хибсов



Жаль, что на местных лошадках можно ездить только по маршрутам

Hibernia

Насладившись и даже несколько пресытившись красотами Midgard'а, я решил посмотреть, что творится на хибсовской Emain Macha. И вскоре понял, что даже "выделенка" меня здесь не спасает. Когда сходятся стенка на стенку две толпы, лагает у всех, и лагает прилично. Игровая графика становится дерганой, а уж о том, чтобы нанести точно выверенный Perforate Artery... Движешься навстречу жертве, прикидываешь скорость сближения, в нужный момент начинаешь удар - и как идиот появляешься из инвиза в нескольких метрах у нее за спиной с парой отравленных кинжалов в руках. И тут тебя начинают обрабатывать маги... Впрочем, обработка длится недолго, 36 уровень - это даже не детский сад, это ясли.

Можно, конечно, попытаться приноровиться, применить тактику упреждения, но ведь лаг - величина переменная.

И тогда я вспомнил о моем арчере-скауте Леснике. Вот уж для кого величина лага не является критической. Выбрал позицию (предпочтительно на маскирующем фоне) и начинай сажать стрелу за стрелой, пока тебя не обнаружат. Если успеют обнаружить.

Lesnik

Совсем недавно я выяснил одну любопытную особенность DAoC. Оказывается, сделанное игроками оружие превосходит по своим показателям подходящие по уровню аналоги, которые можно купить в Darkness Falls за собранные на тамошних монстрах изумрудные, сапфировые и алмазные печати. Для начала я прикупил за 100 золотых пару кинжалов для Абдуллы, а вчера приобрел за 66 монет Stonewood Longbow для Лесника. И сразу же ощутил разницу в сравнении с луком из DF.

А еще раньше я уже начал развивать ремесленные умения Лесника, прежде всего - Fletchery. Любой уважающий себя арчер должен уметь делать стрелы. Самоделки получаются 94-99 процентного качества, что существенно снижает вероятность промаха. А уж флетчери потянула за собой и остальные скиллы.

Как я выяснил, многие игроки просто не знают, как подступиться к ремеслам. Поэтому в нескольких фразах я расскажу, как это проделать на примере Fletchery.

* Сначала вам необходимо разыскать в Камелоте учителя - Fletcher Master'а Acey Dalston'а, который стоит на первом этаже здания, где два торговца продают яды. Щелкните на нем и подтвердите выбор ремесла. После этого в перечне скиллов персонажа появится куча новых ремесленных иконок.



Автопортрет с учителем

* Перетащите иконку флетчери на бар быстрого доступа. Щелкните на иконке - появится перечень типов доступных изделий. Самые простые - стрелы. Выберите интересующий вас предмет и перетащите его иконку на бар. Щелните на его иконке для получения информации о необходимых расходных материалах. Прикупите материалы у торговцев, которые находятся недалеко от токарного станка и кузницы (Lathe и Forge). Инструменты тоже не забудьте.



Токарный станок возле замка в Камелоте

* Для профессионального роста потребуется освоение смежных специальностей - Metalworking, Woodworking, Leatherworking и Clothworking. Дело в том, что поднимать скилл на одних стрелах невозможно, придется делать и луки (или посохи, их тоже создают флетчеры). А лук - довольно сложный предмет, для его выделки требуется не только дерево, но и нитки.

* Для выделки любого предмета нужны определенной прокачанности умения, связанные с его составляющими. Например, раз для изготовления лука требуются нитки, то понадобится умение Clothworking. На одних флетчерских предметах игроку не удастся поддерживать Clothworking на достаточно высоком уровне. Поэтому придется изучать собственно Clothworking, для чего можно делать всевозможные тряпичные куклы или заняться пошивом одежды.

* При достижении 99, 199, 299 и т.д. уровней вам нужно будет посещать мастера для получения очередного крафтерского звания и 100, 200, 300 и т.д. уровней.

* Чем выше будет подниматься ваш скилл, тем дороже будут становиться исходные материалы. На уровне 500+ счет будет уже идти на золотые монеты. Правда, существенную часть затраченных на материалы денег вы возвратите при продаже изготовленных изделий. На этом этапе уже вполне можно начинать заниматься бизнесом, используйте команду /broadcast для рекламы собственных услуг. Также не забывайте припрятывать в Vault наиболее удачные образцы, полученные в процессе прокачки. В связи с тем, что предметы могут получаться разного качества, в том случае, когда вы получаете заказ изготовить конкретную вещь, следует оговорить первоначальную стоимость заказа, а также цену "переделок". Чуть выше я рассказывал о том, что купил лук за 66 монет; если бы меня устроил первый же образец, то он обошелся бы мне в 50 GP, но лук с приемлемым для меня качеством 97 получился у мастера только с третьего раза, вот и пришлось мне выложить по восемь золотых за двойное повторное изготовление (по 8 GP за попытку). Узнать продажную стоимость изделия просто: предложите оценить его продавцу NPC и удвойте предложенную им сумму.

* Материалы для начальной прокачки можно купить в Камелоте, но, уже начиная со скилла 500, вам понадобятся ресурсы более высокого качества. Их можно приобрести в таверне в Cornwall. Там же есть необходимые для крафтинга стационарные Forge и Lathe. Некоторые продвинутые "исходники" можно также приобрести у продавцов, находящихся в пограничных крепостях. Естественно, в том случае, если они находятся во владении вашего реалма.

* В процессе прокачки изготавливайте изделия, которые игра окрашивает для вас в желтый, оранжевый, белый или синий цвета. Иногда в результате неудачных попыток часть материалов будет пропадать. Постарайтесь получить у любого находящегося в Камелоте клерика бафф силы, придется потаскать тяжести. Иногда клериком оказывается соседний крафтер.

Если вы не собираетесь заниматься серьезным крафтингом - доведите Fletchery до 500-600 поинтов, этого вполне хватит для изготовления любых стрел.



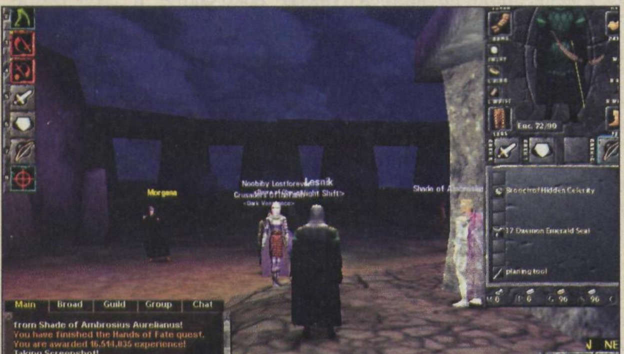


Один из мидсовских кипов издалека... и поближе

Я в весеннем лесу...

Прокачка Лесника до текущего от 24 до 34 уровня заняла не так уж много времени и проходила исключительно на свежем воздухе. Сначала я уничтожал разнокалиберные буковые пни (Elder Beech) в Cornwall'е, а в составе групп - Ponies и Pygmy Goblins. На уровне 30+ переключился на лягушек возле разрушенного римского моста в Salisbury Plains. Старался, чтобы дело не доходило до рукопашной. Лягушки в этом плане исключительно привлекательны - синие и желтые особи гибнут от 2-4 стрел с завидным постоянством. Одно "но": по ночам им на смену являются огромные скелеты, пребывающие примерно в той же весовой категории по уровню, но не желающие погибать с такой же легкостью. И самое главное, что, если первые относятся к игроку нейтрально, вторые - агрессивны.

А вот находящиеся неподалеку Tomb Raider Mercenaries меня очень неприятно удивили: сначала один из них ввязался в уже начатую драку, а потом он же гнался за мной до самого West Downs. Я надеялся на тамошних гардов, как оказалось - напрасно. После того, как наемник добил меня, он чуть было не расправился и с набросившимися на него стражниками. Впервые за все мое пребывание в DAoC монстр преследовал меня столь настойчиво. Очень неприятный в своей безысходности момент.



Только что выполнил "эпический квест" Hands of Fate. Через секунду леди Моргана уничтожит файерболом призрак Shade of Ambrosius Aurelianus, а мне скажет, чтобы я больше не становился у нее на пути

Зато на третьем бэттлграунде жизнь скаута Лесника оказалась не менее привлекательной, чем у инфильтратора Абдуллы. Если не принимать во внимание заведомо более слабое умение прятаться.

Особенно эффективны скауты ночью, когда их с трудом можно различить в темноте. Кстати, альбионский длинный лук - самое дальнобойное оружие в игре.

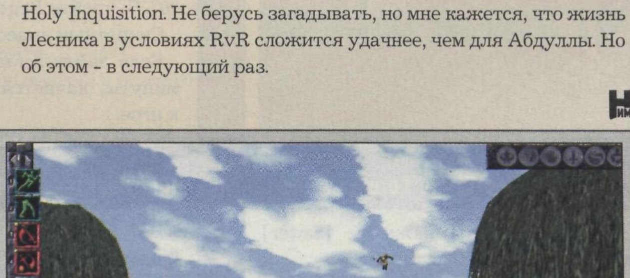
Наблюдаешь за кипом тех же мидсов, сообщаешь по каналу чата обо всех их перемещениях. А когда они оправляются за реалмпоинтами - следуешь сзади на удалении, дожидаясь, когда они ввяжутся в бой. Ведь их уже ждут, вы всех предупредили. Заходишь во фланг, оставаясь чуть позади противника, и начинаешь посылать стрелу за стрелой. Если жертва в панике отступает, то только сокращает расстояние между собой и лучником.

Даже в том случае, когда цели удалось уйти, имеется большая вероятность того, что реалмпоинты вы за нее все равно огребете. Игра уже учла ваш вклад в уничтожение этого конкретного мидса. Как только он погибнет от руки другого альба или хибса - вам будут зачислены RP.

Если действуешь соло - тоже можно срубить экспы. Главное - не наглеть и не поддаваться на откровенные провокации. А еще можно использовать маленькие хитрости, например, стрелять сквозь дерево, спрятавшись за ним. Главное - не торопиться, погибнуть всегда успеешь.

А еще Лесник сменил гильдию. Теперь он состоит в Night Shift, костяк которой составляет русскоязычный народ, отколовшийся от Holy Inquisition. Не берусь загадывать, но мне кажется, что жизнь Лесника в условиях RvR сложится удачнее, чем для Абдуллы. Но об этом - в следующий раз.





Это не игра в квиддич, это графический глюк. Иногда в DAoC появляются "призраки" персонажей, которые проходят через всю локацию. Или пролетают...

составил Юрий Катков

Medieval: Total War

В меню карты кампаний (Campaign Map) вводите следующие коды:

.deadringer. – получить 1000 флоринов;
.badgerbunny. – открыть все юниты и здания;
.mefoundsomeau. – получить много золота;
.mefoundsomeag. – получить много серебра;
.mefoundsomecu. – получить много меди;
.viagra. – получить много железа;
.worksundays. – быстро строить;
.matteosartori. – открыть всю карту;
.conan. – играть за повстанцев.



Чтобы включить отладочный режим, запустите игру с параметром –ian (например, C:\Games\Mediaval\medieval_tw.exe" –ian). Во время игры нажмите следующие клавиши:

[A] – передать управление игрой компьютеру;
[G] – включить режим бога;
[I] и [H] – изменить режим A.I.;
[S] и [F5] – изменить режим игры;
[Ctrl]+[I] – дополнительная информация.

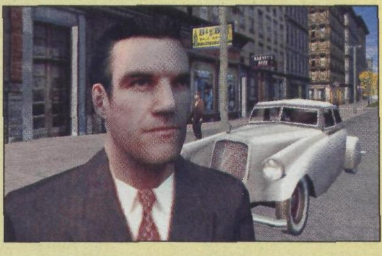
Mafia: City of Lost Heaven

Как легко заработать деньги.

Зайдите в казино и сделайте ставку – отрицательное число. Теперь вы будете получать деньги каждый раз, когда проигрываете.

Секретный режим игры.

Пройдите игру, и откроется новый режим "Free Ride Extreme", в котором появятся новые машины и исчезнет полиция.



Hard Truck: 18 Wheels of Steel

Зайдите в директорию с игрой, любым текстовым редактором откройте файл config.cfg и добавьте строку uset g_console "1". Если в файле уже есть строка uset g_console "0", то просто измените "0" на "1". Теперь во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [~] и вводите следующие коды:

cheat skill (n) - изменить уровень на n, где n может принимать значения от 1 до 4;

cheat truck (n) - изменить номер машины на n, где n может принимать значения от 1 до 6;

cheat money (n) – получить количество денег n;

cheat dmeet - все водители;

cheat noticket – убрать ограничения скорости.



The Thing

Все читерские функции в игре осуществляются посредством редактирования соответствующего игре раздела в реестре Windows.

Откройте реестр Windows программой Regedit (C:\Windows\regedit.exe или Пуск (Start)->Выполнить (Run), напечатайте regedit и нажмите [Enter]).

Сохранение игры.

Откройте раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Computer Artworks\TheThing\1.0. В меню сверху выберите Edit -> New -> String Value и впишите в графе названия DoInGameLoadSave. Кликните правой кнопкой мыши на вновь созданный параметр и выберите опцию "Modify", в графе "Value Data" поставьте значение "1" (без кавычек) и нажмите [Enter]. Выйдите из программы, запустите игру и во время игры нажмите [Esc], в меню опций появились пункты "Load Game" и "Save Game"

Примечание 1: сохраненная таким образом игра будет называться "TestGameName" и не иметь картинки сейва.

Примечание 2: для корректной работы лучше использовать опцию "Load Game" из главного меню.

Коды:

Откройте раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Computer Artworks\TheThing\1.0. В меню сверху выберите Edit -> New -> String Value и впишите в названии одно из следующих слов:

PlayerInvulnerable – чтобы дать игроку бесконечное здоровье;
NPCInvulnerable – чтобы дать NPC бесконечное здоровье;
FullWeaponEquip – чтобы получить все оружие.

Кликните правой кнопкой мыши на вновь созданный параметр и выберите опцию "Modify", в графе "Value Data" поставьте значение "1" (без кавычек) и нажмите [Enter]. Чтобы выключить код, вместо "1" нужно поставить "0". Закройте Regedit и запустите игру.



Секретный видеоролик.

Если зайти в главное меню и подождать 1-2 минуты, начнется необрезанная версия видео к игре.

Sudden Strike Forever

Во время игры нажмите [Enter] и вводите коды:

**superman – неуязвимость;
**starcraft – 99 Star Bomber;
**nofog – открыть всю карту;
**staticfog – включить туман войны.



Противостояние 4 (Sudden Strike 2)

Во время игры нажмите [Enter] и вводите коды.

В английской и русской версиях:
koenigstiger - режим бога;
blitzkrieg - выиграть миссию;
omniscience - убрать туман войны.

В немецкой версии:
**koenigstiger - режим бога;
**blitzkrieg - выиграть миссию;
**omniscience - убрать туман войны.



Arthur's Quest: Battle for the Kingdom

Начните игру, вызовите консоль (нажмите [~]) и вводите следующие коды:

god – включить режим бога;
ExitLevel – пропуск уровня;
noclip – включить режим зрителя;
kfa – получить все оружие и полный боекомплект;
heal – исцеление.



CHEATS

Z-Zone...

50 признаков того, что вы слишком много времени тратите на компьютерные игры



1. Ваша жена периодически пытается гневно заявить "выбирай - или я, или компьютер", но не решается, так как знает, какой будет ответ.
2. Игра, которую вы считаете непревзойдённой, появилась 15 лет назад.
3. Стоит вам зайти на сервак в клубе, как все остальные игроки с него выходят. Они уже знают, что их ждёт.
4. Смотря на закат, вы восторгаетесь прорисовкой динамического света и прикидываете, какой акселератор нужен, что б это всё не тормозило.
5. Вы побили мировой рекорд по количеству проведённых без сна часов.
6. И вообще не помните, когда последний раз спали.
7. Приехав в Америку, вы первым делом побежите к офису Microsoft с тортом наперевес.
8. Все окна у вас в квартире без форточек.... И от одной проблем хватает.
9. На дружеской попойке вы определяете степень своего опьянения, подсчитывая FPS на картинке перед глазами.
10. Один раз вы безуспешно пытались добиться выпадения полигонов из стен вашей комнаты с помощью быстрого вращения головой.
11. После очередного разгона компьютера вам приходится придерживать системный блок руками, дабы его не утащило кулером.
12. Вы уверены, что клавиатура значительно мягче подушки, так как неоднократно это проверяли.
13. Вы всё ещё оплакиваете Роджера Вилко.
14. Во время кормления воробьёв, перед тем как кинуть птицам очередную щепотку крошек вы громко произносите – "Three. Two. One. Fight!"
15. Стоит вам написать на своей домашней страничке, что Doom 3 будет чистой адвенчурой, как об этом начинает кричать половина игровых сайтов мира.
16. Даже сам Кармак долго не может их переубедить.
17. Вы делите жизнь на уровни и всегда можете точно сказать, сколько у вас хелсов.
18. Вы узнаёте о выходе новой игры чуть раньше, чем её разработчик.
19. В ящике вашего стола лежит подробная схема сборки шестиствольной базуки.
20. Рабочий экземпляр лежит в другом ящике.
21. И он не единственный. Далеко не единственный.
22. У вашего автомобиля клавиатура вместо руля.
23. На вашей свадьбе вместо марша Мендельсона играет Popcorn.
24. Вы уверены, что на похоронах тоже запустят именно его.
25. Соседи считают, что у вас в квартире живёт серийный убийца. И они недалеки от истины.
26. 3D-модель вашего босса, сварганенная на досуге, получает с десяток всевозможных наград.
27. После очередного ночного сеанса игры вы замечаете на соседнем стуле ещё одного человека и неожиданно понимаете, что это грабитель, собиравшийся обчистить квартиру ночью. Но вы так играли!
28. Боты просят у вас автограф.
29. Вы верите, что этот мир реален!
30. На стене вашей комнаты висит труп приставочника.
31. К противоположной стене прикован труп читера.
32. На судебных процессах, направленных против компьютерных игр, основным аргументов обвинителей является ваша фотография.
33. У вас боязнь открытых и закрытых пространств.
34. Попасть в рай вам уже давно не светит... Да вы особо и не хотите.
35. Читая этот текст вы одновременно играете в две компьютерные игры и болтаете с другом по Аське.
36. Немного покопавшись в файлах Max Payne, вам удалось запустить его на 486. И почти без тормозов.
37. На всех ваших фотографиях вы находитесь на расстоянии вытянутой руки от компьютера.
38. Вы мечтаете управлять башенным краном, чтобы получать деньги за игру в Тетрис.
39. Вы можете заснуть только под вопли умирающих пезантов.
40. Вы засыпаете нескольких известных кинорежиссёров письмами, в которых просите поставить кино по мотивам Digger.
41. И одного из них даже удаётся убедить.
42. Но это всё ерунда по сравнению с великолепным и грандиозным сценарием по мотивам Space Invaders, ждущим своего часа у вас на столе.
43. Вы считаете, что у вашего компьютера есть характер. Скверный, но терпимый.
44. О шамблерах вы можете рассказать больше чем о кошках.
45. Человек, выигравший у вас в клубе, начинает опасаться за свою жизнь.
46. Все пираты в районе знают вас в лицо.
47. В случае пожара вы готовы сгореть вместе с компом.
48. Иногда вы пугаете знакомых, переходя в режим Slow Motion.
49. Моясь в душе, вы насвистываете Nine Inch Nails.
50. Один из ваших друзей согласен дать сотню баксов любому, кто сможет до вас дозвониться.



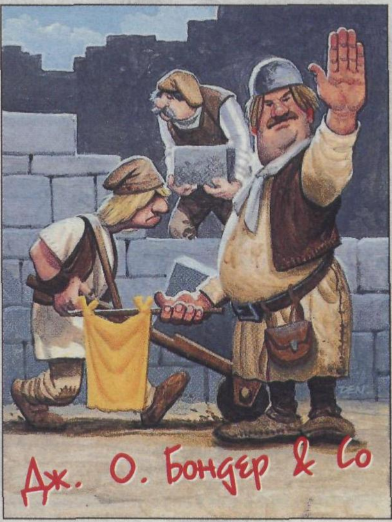




Составил: Вадим Палонин
Иллюстрации: Даниил Кузьмичев

Дымы большого города, или Слово о главных героях

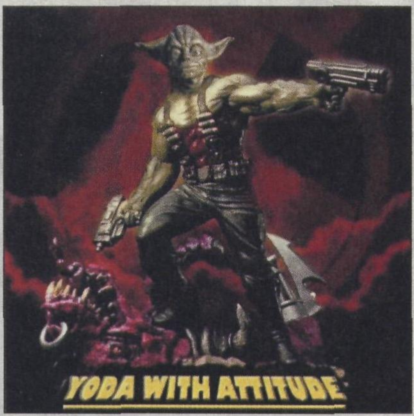
Дело было ранней осенью. Задымленная Москва ждала дождя, а я примеривал у зеркала новенький противогаз... Идти или не идти так на улицу? С одной стороны — почему нет? В сложившейся обстановке люди поймут и простят. Но, с другой стороны, неровен час, по дороге дите малое встретится или какая-нибудь впечатлительная барышня. Им бы всем, конечно, дома лучше сидеть — желательно где-нибудь в высотном доме, подальше от земли — но вдруг?! Всем известно: дядька Джобс — отчаянный гуманист и доблестный человеколюбец. Поэтому я не мог допустить такого риска и поплелся на работу, оставив дома замечательное резиновое средство индивидуальной защиты... Вот так из малых случайностей и складываются великие свершения. Надел бы противогаз, пошел бы не на работу, а, скажем, в музей изобразительного искусства или на сходку любителей кактусов Южного Административного округа — и Колесо Жизни повернулось бы как-то иначе. Но у Судьбы свое расписание: и вот я на своем рабочем месте, полон сил и энергии, в легких — угарный газ, в глазах — огонь, в голове — сонм новых идей. Берегись, игроиндустрия! Грядет новое откровение артельной научно-практической мысли под названием «Слово о главных героях»!



Часть I. Как мы придумывали героя Neuro, или Приоткрываем завесу тайны

...Годится такой план? — Годится ли? Почему ж не годится, очень даже годится! Но только уж очень просто, ничего в нем особенного нет. Что это за план, если с ним никакой возни не требуется? Грудной младенец и тот справится. Не будет ни шума, ни разговоров, все равно что после кражи на мыловаренном заводе. Я с ним не спорил, потому что другого и не ждал, зато наперед знал, что к своему плану он придираться не станет...

Марк Твен, «Приключения Гекльберри Финна»



Приведенная выше цитата исключительно точно описывает правильный, артельный подход к делу — с душой и с размахом! Чтобы не было мучительно больно за безвозвратно упущенные возможности. Лучше сделать и потом жалеть, чем не сделать и тоже потом жалеть! Поэтому, когда меня попросили подключиться к разработке нового шутера под названием Neuro — я

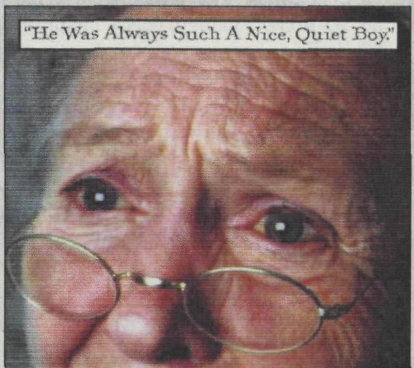




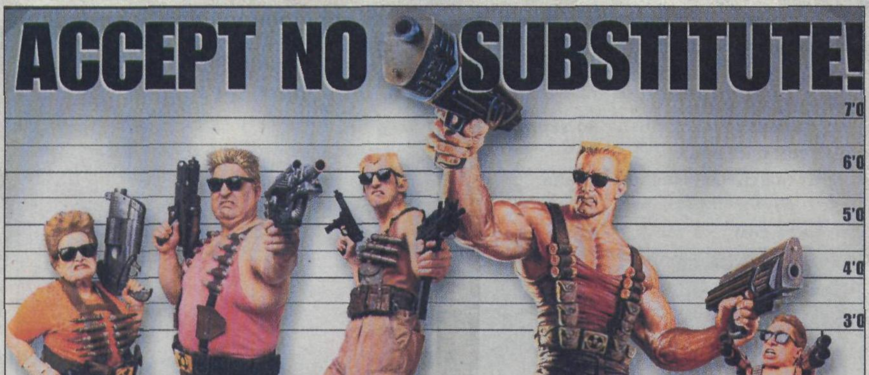
долго не раздумывал. Да, разумеется, берусь! Что-что, говорите? Видел ли я, что уже сделано? О, да, видел! Все классно: стильная предыстория, лихой сюжет, интересные дизайнерские задумки... Годится? Почему ж не годится, очень даже годится! Но только уж очень просто, ничего тут особенного нет. Вот, скажем, главный герой. Лейтенант Крэйг Ричардс, боец-псионик, молодой человек атлетического сложения... Что за обыденность! Нет, Джобс придумает вам другого



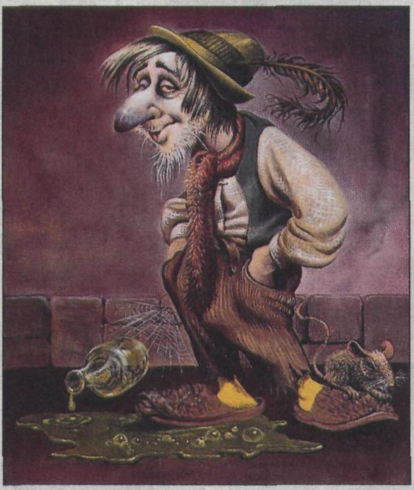
героя! Долой штампы и косность — в дыму большого города мы создадим такое, отчего весь мир содрогнется! Нет, не синего крокодила с просроченным видом на жительство и даже не рожденного ползать протосизилового криочервя из галактики JB65. У меня много других замечательных вариантов.



Как вам такой: бабушка – божий одуванчик, семь лет в доме престарелых строгого режима, черный пояс по борьбе за выживание в условиях маленькой пенсии, заманивает жертвы просьбой перевести через дорогу... Или вот! Мутант-псионик, в результате чудовищного эксперимента пережегший себе все мозги, но ставший после этого могучим телепатом. При этом мы мастерски обыграем то, что у героя не все дома: он будет с некоторой периодичностью дергать левой но-



гой, лаять, мяукать, скакать козлом и звать мамочку. Первые тридцать девять обучающих миссий игрок будет привыкать к своеобразным манерам своего подопечного. А что, симулятор сумасшедшего — чем не мега-идея?! Хотя нет: пусть это будет суперэкстрасенс, плавающий в банке с питательным раствором! Банка на трех колесиках, для управления каждым задействуем по пять кнопок на клавиатуре — это ж революция в жанре!



Что, не нравится, не пойдет? Ну, на вас не угодишь... Хорошо, давайте тогда патриотичную игру сделаем. Главный герой — Федя Кочерыжкин (Вася Пупкин — это не модно; присоединяйтесь к общероссийскому движению «Дадим отдохнуть Васе Пупкину!») В валенках, красных штанах, косоворотке, с окладистой бородой и с гуслями. Ха! Вы-то, верно, думали, что он с водкой и балалайкой будет?! Нет, у нас в артели все по уму, мы на чужую колокольню воды не льем и на чужой каравай против ветра не плюем — именно гусли. В них глубокий патриотический смысл и масса скрытых инженерно-технических возможностей. У меня и сценарий давно уж готов. Злобный потомок американских звездоплавателей похитил у Феди бронзовую — да что уж там, золотую! — медаль с изображением собаки Лайки, первого геройски погибшего космонавта планеты Земля. Расстроенный Федя летит на космическую базу «Здесь живут враги» и в поисках любимой медали ненароком отправляет в лучший мир весь тамошний крайне асоциальный персонал. А чтобы нас не обвинили в излишней жестокости, мы сделаем Федю нежным и ранимым — он будет долго и безутешно рыдать над каждым новым трупом...



Ой, и так не нравится? Не интеллигентно? Ну, ладно, вот интеллигентный, литературный вариант. Славный парень Родион Раскольников: умен, талантлив, горяч — чем не боец-псионик?! Страстный взгляд, высокие мысли, оружие номер ноль — топор, оружие номер один... э, тоже придумаем чего-нибудь. Не нравится, что обычные герои крутые да мускулистые? Легко исправить! Делаем героем тощего, долговязого и пугливого парикмахера; чтобы, значит, в очечках, с книгой в одной руке и ножницами в другой. Это ж зверский, убойный образ! Почему, спрашиваете, именно парикмахер? А чтобы никто не догадался! На самом-то деле он боец-диверсант, только законспирированный. Из-за хилости рук поднять что-нибудь тяжелее пакета кефира он не в состоянии, поэтому его сопровождают два тщательно замаскированных помощника. Первый держит оружие и целится, второй — катит тележку с боекомплектом. Да-да, мы за реализм! Надо же как-то обосновывать то, откуда берутся и куда потом убираются все эти винтовки, дробовики, ракетницы...

А еще у меня есть вот какая идея! Берем хм-з-м-м... тьфу, что за черт! зачем затыкать рот и вызывать санитаров?! Я и сам замолкну.

Часть II. Когда дым рассеялся, или Мнение науки психологии

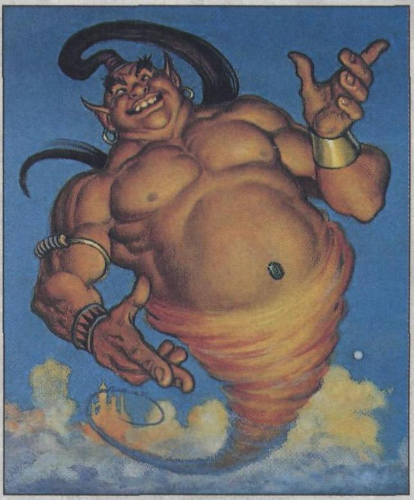
Романист, изображая чужие души, рисует свою; психолог, наблюдая свою душу, думает, что он изучает чужие.
Василий Ключевский

В общем, дорогие друзья, шила в мешке не утаишь, а от Джобса еще никто так просто не уходил. Посему, знайте! С нынешней осени Neuro будет в ведении нашей могучей артели. Что из этого выйдет — неизвестно, но первый результат уже перед вами... Когда дым рассеялся, мы дружно принялись думать над тем, какими же на самом деле должны быть главные герои игр. Тем более что тема героизма нам близка и понятна — не далее как в позапрошлом выпуске мы поднимали ее на примере отдельно взятого одноименного жанра. Теперь, значит, будем копать глубже и ширше; а главную опору, разумеется, найдем в замечательной науке психологии. Уж она-то нам скажет, где тут собака порылась!

Герой игры, аватара, воплощение... все эти термины в полной мере соответствуют тому образу, который вертится в голове у игрока, создающего (выбирающего, принимающего с рук на руки от разработчика) персонажа. Чем же, с точки зрения психологии, руководствуется человек в процессе создания (выбора, оценки сделанного разработчиком)?

Прежде всего, мы со всей ответственностью заявляем: герой игры – это не мы (новая мысль, не правда ли?), это даже не воплощение наших качеств! Это – воплощение образа, некоей чистой линии, идеальной картинки, которая не совпадает с реальным человеком, но отображает его тайные желания, страсти, страхи и кошмары. Воплощая себя в образе чудовища, человек тем самым борется со своим страхом перед чудовищами или, наоборот, тайно лелеет свою «чудовищность». И это значит, что каждый раз при создании (выборе, приемке) главного героя игры мы подсознательно отвечаем либо на вопрос «Каким я хочу быть?», либо на его вариацию «Каким мне быть не разрешают?»

«Каким я хочу быть?»... Каждый может назвать десятки ответов. Скажем, что может требовать от игры пацан-малолетка? «Каким я хочу быть?» — взрослым и мудрым. Последствия видны на бескрайних просторах сети, когда какой-нибудь «почтенный старец» через пару минут общения начинает вести себя как инфантильное чудо в перьях, ругаться и хвастаться своими а) зарплатой, б) сексуальными похождениями, в) способностями к поглощению алкоголя в галактических масштабах. Такой подход принято называть «компенсаторным»: чего человеку в жизни не хватает – то в игрушке он и делает. Не хватает силенок – бери супермена, с легкостью швыряющего в противников десятитонными грузовиками; хочется, но не можется сесть за штурвал реального истребителя — вот тебе симулятор!



Если верить мэтрам психологии — каждому из нас есть что компенсировать. Человеку всегда чего-то не хватает. Это, конечно, ужасно, но, с другой стороны, именно «компенсаторный» подход помогает людям улучшать себя. Собственно, в детстве мы всему учимся через игру. Да и взрослым игровая подача материала лучше помогает сгладить стереотипы и понять новые идеи. Игра — это всегда обучение и, взаимодействуя с персонажами, мы учимся... ну, хотя бы тому, с какой стороны у АК-47 (и у всех последующих моделей) затвор. И в тот момент, когда человек начинает сознательно, а не интуитивно, выделять какие-то характеристики персонажа по сравнению с другими – значит, он нашел то, что необходимо развивать в себе реальном для полного счастья. Выбор персонажа – это такой психологический тест.

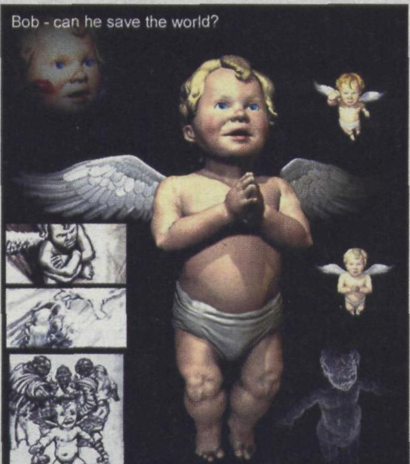


Зо из Blade of Darkness — простая романтическая девушка

Альтернативой «Каким я хочу быть?» является «Каким мне быть не разрешают?» Тут мы имеем дело либо с простым человеческим любопытством, либо с формой подсознательной борьбы со своими страхами. Но, в любом случае, это тот же «компенсаторный» подход — человеку не хватает нового опыта, новых ощущений, устойчивости против фобий... Скажем, мальчикам интересно побыть девочками — вот, пожалуйста, бери себе аватару противоположного пола! Извращение? Иногда да, но, как правило, просто любопытство. А любопытство — суть нормальная, здоровая познавательная активность, свойственная людям всех полов, возрастов и вероисповеданий.
Или вот менее радикальный пример: юношам, как огня боящимся службы в армии, все же интересно побыть в шкуре солдата. Между прочим, это типичный образец «компенсации» и заодно борьбы с фобиями. А наличие продуктов типа America's Army говорит о том, что специалисты потихоньку уже распробовали силу «игровой терапии».

У «компенсаторного» подхода есть несколько чрезвычайно интересных частных случаев. Один из наиболее распространенных — это когда человек говорит «мне в игре интереснее, чем в жизни». Тогда игровой персонаж создается в расчете на перенос себя «в матрицу». Как пылесос: из одного мира высосал, в другой всосал. Вообще, сам термин «перенос» говорит нам о неблагополучности человека в реальном мире. А любой человек хочет быть благополучным, успешным! И, если в реальности не получается, значит надо выбрать себе игру, в которой получится быть успешным. Это называется «эскапизм», бегство от действительности. А когда для человека практически стирается разница между игрой и реальностью, начинается шизофрения. Вы никогда не задавали себе вопрос типа «на каком я уровне?», идя в магазин за колбасой? А, поливая царапину йодом, не приговаривали «аптечка, 10 хит-поинтов»? Если «да» — пора перезагружаться. Хотя... метод «переноса», когда человек не хочет выглядеть в игре лучше/хуже, чем он есть на самом деле, может свидетельствовать и о крепком психическом здоровье.

Еще занятное ответвление, когда человек говорит: «я играю потому, что это – весело». Тут уж никакого отождествления с героем обычно нет. Хотя это тоже компенсация: компенсация недостатка свободы. Ах, мне нельзя быть драконом в реальности?! Буду драконом! Такой вариант включает в себя различные социально не одобряемые образы – воров, бандитов, убийц, монстров. Они — бессознательный ответ на неудовлетворенное желание «быть не таким, как все», порождаемое кризисом свободы.



А вот попробуйте-ка классифицировать старину Боба!

Что же, выходит, любой человек оценивает персонаж по «компенсаторному» принципу? А вот и нет, пытливые артельные умы могут назвать вам по меньшей мере три важных исключения!

Первое: когда у игрока недостаточно фантазии, чтобы вообще хоть как-то «вжиться в образ». Такое, между прочим, бывает не так уж редко. Есть насквозь практичные умы, которые смотрят на игры исключительно как на спортивный снаряд. Соответственно, есть игры – спортивные снаряды, где персонажи низведены до тупых манекенов и никому нет дела до психологии и разных там образов.

Второе: нередки люди, которые воспринимают игры как некие особо замороченные головоломки. Испытать себя — вот их цель. Причем, желательно, на высшем уровне сложности. Они, в общем-то, не против вскользь соприкоснуться с переживаниями главного героя. Но главное — чтоб сложно было, чтоб враг не давал дремать!

И третье: люди с нетрадиционным (для игр) психомоторным восприятием действительности. Люди, которые по жизни не склонны «вселяться» в свою аватару и воспринимают все как бы от третьего лица, отстраненно. Они менее требовательны к главному герою как таковому, но зато более строги к сценаристам и режисерам.

Часть III. От Олимпа до Незнайки, или Героизм как он есть

Куда легче провозгласить себя Цезарем, чем дворником.
Станислав Ежи Лец

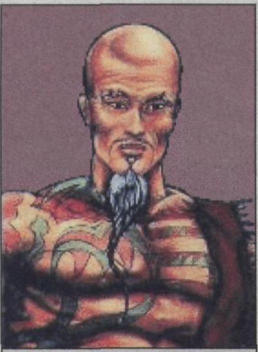
С психологией игрока разобрались, верно? В таком случае, перейдем непосредственно к героям и героизму. Как я продолжаю постоянно утверждать, чтобы постичь явление от начала до конца, надо начинать с истоков...

Истоки «героизма» легко можно отыскать в Древней Греции. «Герои» — это дети богов. В самом прямом смысле этого слова. Не секрет, что боги эллинов были, по научному выражаясь, антропоморфны. То есть полностью походили на людей. Эдакое небесное сообщество ну совершенно с такими же дрязгами и склоками, как и на земле. Олимпийские боги были любвеобильны, а взаимности «среди своих» им вечно не хватало — вот и плодились повсюду разные Персеи и Ахиллы. Или вот Геракл — стопроцентный, коренной герой! Сын Зевса и земной женщины Алкмены, воин необычной силы и храбрости, любимейший персонаж народных сказаний, совершивший когда-то свои знаменитые 12 подвигов.

Шли годы, пантеон греческих богов стал пантеоном богов римских, а потом и вовсе рухнул под ударами последователей другого героя (тоже стопроцентного, коренного), похоронив под обломками заодно и большую часть сформированных литературных традиций... Новая, европейская традиция «героизма», в отличии от древнегреческой, строилась не на религиозном, а на военно-сословном фундаменте. Герой в литературе Средних веков – это преданный королю вассал-рыцарь. Примерами героических произведений того времени являются испанская «Песнь о Сиде», немецкая «Песнь о Нибелунгах», ирландские саги о Кухулине (кстати, Кухулин тоже был настоящим героем – сыном бога ремесел Луга), французская «Песнь о Роланде», грузинская «Витязь в тигровой шкуре», русское

«Слово о Полку Игореве»... Впрочем, подобное военно-сословное начало превалировало недолго. Набрав достаточно сил, католическая церковь изменяет общество бывших германских племен так, что в литературе вновь появляются религиозные мотивы. Но поскольку место сына Божьего уже навечно занято, в литературе появляется новый тип героя: рыцарь – приверженец истинной веры. рыцарь-крестоносец. Символом этого этапа безо всяких сомнений является английский цикл о короле Артуре и поисках Священного Грааля.

Дальнейшее развитие «героизма» утыкается в эпоху Возрождения с его подъемом национального самосознания и бурным цветением всего многоголосья жанров. В герои стали выходить «маленькие люди» с рядовыми биографиями в виде обыденных сюжетов. Вспыхнув прощальной звездой в эпоху романтизма, дети богов выродились, измельчали и отсиживаются теперь в уютных норках беллетристики.



Ло Ванг — забытая звезда старого времени

Новый вид взаимоотношений читателя и героя возник в конце XIX века на обломках неоромантизма. Это так называемый «серийный герой», то есть сквозной персонаж нескольких книг одного автора. Возникнув в детективах Артура Конан Дойля в виде классической связки «рыцарь и его оруженосец», этот тип героя быстро трансформировался в тип «волка-одиночки», мигрировав через десятилетия в более милитаризированный жанр «боевика» и «шпионского боевика». Кроме того, XIX век подарил миру «приключенческих» героев — начиная от мушкетеров и лично г-на д'Артаньяна, и заканчивая разными бродягами и пионерами освоения дикого Запада.

В XX веке мы можем отметить бурное развитие разного рода фантастической литературы, которая, впрочем, в героическом плане почти ничего нового не привнесла. Хорошая фантастика — она вообще, как правило, не про героев-одиночек. Тем не менее, новую тенденцию можно уловить и здесь. Героизм новейшего времени — это путь мифического Добра, будь то служение светлой стороне Силы или противостояние мегазлодейскому волшебнику. По сути: возврат к эпохе Священного Грааля, но только на более широко трактуемой нравственной основе и с разными научно-техническими прибабахами.

Теперь перейдем к компьютерным играм. Сейчас стало модно щеголять словосочетанием «харизматический лидер». Мол, герои КИ — супер-звезды типа неунывающего Дюка Ньюкема — это те самые харизматические лидеры. Потому-то их и народ любит. Опровергнем эту нелепицу! Где вы видели сингл с запоминающимся героем, выглядящий как командно-штабные учения? Нигде. Герой, если он настоящий герой, ходит всегда один – чем, собственно, и вызывает неподдельное восхищение. Однако как в таком случае можно говорить о его якобы лидерских качествах? Лидер – это, прежде всего, координатор действий команды. Бывают легитимные – то есть назначенные сверху лидеры, а бывают – хаотические. Те самые – с харизмой до ближайшего плинтуса. Лидерство не бывает на полставки и напрокат. Оно как беременность – или есть, и человек рвется в наполеоны и к двадцати неполным годам превращается в генерала французской армии, или сидит ровно на политзанятиях, при всяком удобном случае демонстрируя выучку и мастерство. Так что говорить о героях игр, как о «харизматических лидерах», право, не стоит.

Герои компьютерных игр – это НЕ лидеры, пора это понять. Человек, ПОСЫЛАЕМЫЙ на задание, лидером считаться не может. Тогда почему же некоторые герои все равно западают в душу? На то есть ответ у антропологической психологии – науки, получившейся на стыке времен. Дело в том, что среди нас всех тоже очень мало лидеров и бунтарей, тех, кого антропопсихология называет «альфа» типом. Более того, среди нас мало «бета», «гамма» и «дельта» типов. В основном, «омеги», для которых ближе всего по духу «беты». «Бета»-тип — это высокопрофессиональный исполнитель. "Бригадир" в мафиозной терминологии. Расторопный, умеющий и приказывать, и подчиняться. Лояльный, но, в то же время, в меру самостоятельный и достаточно независимый в суждениях. Большинство компьютерных героев относится к типу «бета». Они не прыгают на Олимп, им неинтересно давить и повелевать, но зато – они свободны от сомнамбулического гипноза толпы «омег». Бригадир-бета (обычно интровертного типа — то есть герой-одиночка), а не Лидер-альфа в 90% случаев становится настоящим примером для уважения и подражания!



Харизматический лидер Незнайка

Теперь вспомните своих любимых компьютерных героев. Кто из них тянет на «альфу»? Разве что Лара Крофт, у которой психологические характеристики искусственно завышены происхождением (богатая семья). Но нет, куда ей... О! Все-таки есть в нашей индустрии один исключительный герой. Гордон Фримен – типичный харизматический лидер, чьи качества просыпаются в кризисной ситуации (см. Н. Носов, «Приключение Незнайки и его друзей» с аналогичной ситуацией потери легитимного лидера Знайки).

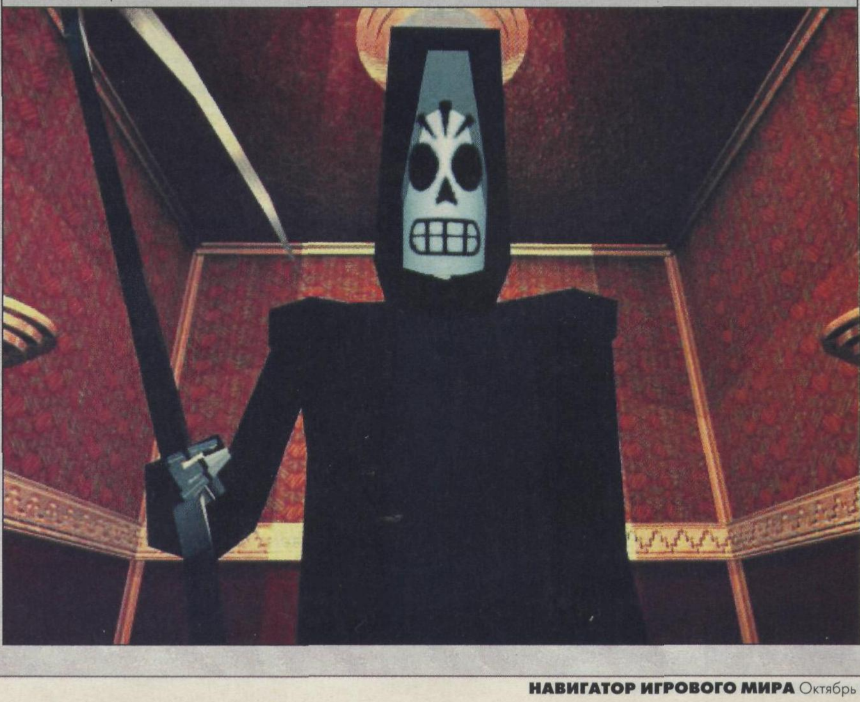
Часть IV. Классификация главных героев, или Проект великой теории

Теории ничего не доказывают, зато позволяют выиграть время и отдохнуть, если ты вконец запутался, стараясь найти то, что найти невозможно.

Марк Твен

Теперь мы подошли к самому главному, к изложению новейшей классификации главных героев! Мы тут много сказа-

Главные герои квестов — это вообще отдельная вселенная!





ли в первых трех главах по делу и не по делу — настала пора обобщить и систематизировать. При этом мы подспудно будем держать в уме наработки такой небезынтересной околонаучной забавы, как соционика. Соционика, разработанная литовской исследовательницей Аушрой Аугустинавичюте на основе работ Карла Густава Юнга, основана на особой классификации людей по психологическим типам. Четыре признака, шестнадцать типажей — на таком своеобразном «гороскопе» выстроена целая теория о правильных взаимоотношениях в семье и рабочем коллективе. Мы тоже введем четыре признака, по которым можно будет выделить шестнадцать типов компьютерных персонажей.

Признак 1. Руками игрока vs. Руками разработчика

Ролевикам подобная дилемма известна также под названием «противостояние РПГ старой и новой школ». РПГ «старой школы», как известно, предполагают, что игрок волен сам от и до комплектовать свою партию, что все герои — не более чем ходячий интерфейс между игрой и игроком. Главные герои (сиречь сгенерированная партия) сюжетно безлики – у них нет желаний, нет своего я, нет своей судьбы, характера, привычек. Игрок тут - бог. А это - болванки, манекены, вырезанные из двоичного материала куклы. В то же время «новые РПГ» всячески стараются придать героям индивидуальность — чтобы, значит, влюблялись друг в друга, ссорились, самовольно уходили из партии, участвовали в каких-то только им ведомых приключениях... На первый взгляд, «новый» подход прогрессивнее, интереснее, с его помощью можно здорово усилить сюжет. Но, с другой стороны, теряется непередаваемое ощущение, что данный мир — только для тебя одного.

В других жанрах тоже есть эта градация. Прекрасный пример – недавно вышедшая Mafia. Главное действующее лицо игры – бывший таксист, а ныне гангстер, Томми Анджелло. Игра кинематографична, поэтому об особой свободе выбора речи не идет. Зато у разработчиков игры появляется отличная возможность создать настоящего, "живого" персонажа! По сути, в игре мы вольны лишь выполнять желания нашего подопечного. Именно так, ЕГО желания! Томми сам участвует в диалогах, сам принимает решения, сам решает, как действовать. Например, если вы забыли подобрать пистолет, то при попытке скрыться с игровой локации вы столкнетесь с грубым неповиновением со стороны главного персонажа. "Я еще не взял пистолет и не могу уйти отсюда!" – заявит вам непокорный гангстер. Возможно такое же со стороны, скажем, партийца в Icewind Dale?! Ни в жизнь, это ж бунт на корабле! А вот в Mafia это воспринимается как само собой разумеющееся. Главный герой лишь дал вам возможность воплотиться в себя на некоторое время. Но эта роль – его!

Кому-то нравится единолично царствовать в мире игры, кому-то — соприкасаться с живыми образами. Так или иначе, перед нами существенный признак, делящий героев на две группы. В соционике близкой аналогией может считаться деление людей на рациональных и иррациональных. Рациональный человек (герой) имеет четкий план, иррациональный — действует по обстоятельствам. Рациональный — последователен, но из-за этого часто костен; иррациональный — непредсказуем, но оттого более



мобилен.

Признак 2. Разум vs. Эмоции

Оно же деление на «физиков» и «лириков». Как показано в главе II, у игрока могут быть две принципиально различных мотивации: либо он эмоционально тянется к своей аватаре, желает с помощью своего альтер-Эго чего-то там компенсировать и вообще не прочь с головой уйти в выдуманный мир игры. В противовес «физики» («прагматики», «логики», в худшем своем проявлении — манчкины) смотрят, прежде всего, на технические параметры героя. Много ли хитов снимает, быстро ли бегает, как прокачивается... главный кайф они получают от сознания того, что лучше или быстрее своих друзей справились с той или иной игровой задачей. Как говорил классик: природа не храм, а мастерская. Путь прагматика — это путь хладнокровной счетной машины, эдакого игрового калькулятора. Причем данный подход сохраняется на всех этапах игры. Убить монстра – эффективно, выполнить квест — с наименьшей затратой ресурсов.

Отсюда второе вполне очевидное деление героев: герои-Лирики щеголяют своим внутренним миром, отличными диалогами, разными рюшечками-финтифлюшечками; Физики же предоставляют больше возможностей для усовершенствований и дополнительной настройки. Лирика можно полюбить, Физика можно прокачать. Лирику обычно не прощают уродскую анимацию или аляповатый портрет, Физику — несбалансированность и бедность арсенала. Кстати, не стоит думать, что игроки-Лирики — это такие выскочки, ничегошеньки не понимающие в колбасных обрезках и просто клюющие на блестящий фантик. Нет, просто у них характер такой — они красоту в игре ценят. И сами стараются красивые тактики выбрать, а посему нередко находят очень эффективные приемы боя.

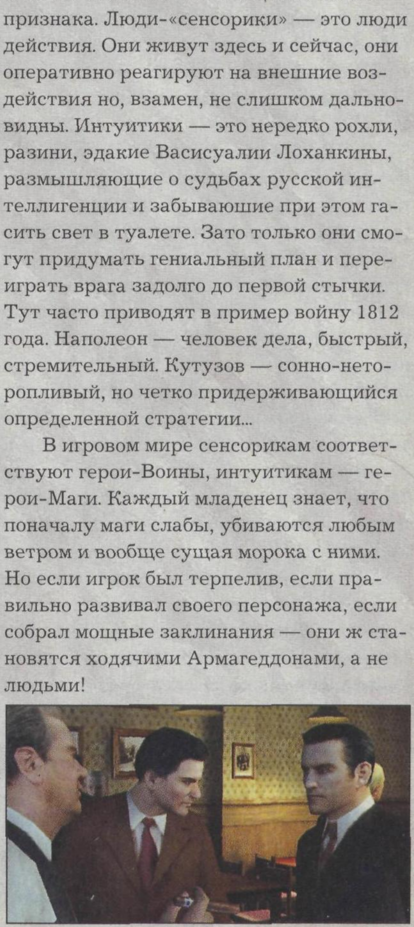
Признак 3. Интроверты vs. Экстраверты

В главе III мы уже показали, что большинство Главных героев — интровертные (читай: волки-одиночки) «бета»-бригадиры. В данной классификации мы не будем оспаривать гегемонию бригадирского типа героев, но вот против засилья замкнутых на себе персонажей-индивидуалистов скажем пару ласковых. Да, они реально круты, но до чего ж скучны! Коллектив, где одни только интроверты, — это ж форменное болото! Нужен кто-то, кто всех расшевелит, кто поможет наладить контакты и разобраться в отношениях, кто привнесет элемент бодрящей бестолковости в процесс! Из всех компьютерных героев только старина Дюк пытался иногда быть экстравертом, принимая алкоголь и совершая эпатажные поступки. Но и у него не особо-то выходило. Тем не менее, убежден, герои-Экстраверты еще ждут своего часа: тут могут быть и развитые технологии совместных действий группы бойцов, и какие-то хитрые алгоритмы взаимодействия с NPC, и еще что-нибудь.

Признак 4. Сила vs. Магия (Сенсорика vs. Интуиция)

Четвертый признак — тотальный плагиат с аналогичного соционического признака. Люди-«сенсорики» — это люди действия. Они живут здесь и сейчас, они оперативно реагируют на внешние воздействия но, взамен, не слишком дальновидны. Интуитики — это нередко рохли, разини, эдакие Васисуалии Лоханкины, размышляющие о судьбах русской интеллигенции и забывающие при этом гасить свет в туалете. Зато только они смогут придумать гениальный план и переиграть врага задолго до первой стычки. Тут часто приводят в пример войну 1812 года. Наполеон — человек дела, быстрый, стремительный. Кутузов — сонно-неторопливый, но четко придерживающийся определенной стратегии...

В игровом мире сенсорикам соответствуют герои-Воины, интуитикам — герои-Маги. Каждый младенец знает, что поначалу маги слабы, убиваются любым ветром и вообще сущая морока с ними. Но если игрок был терпелив, если правильно развивал своего персонажа, если собрал мощные заклинания — они ж становятся ходячими Армагеддонами, а не людьми!





Итого, что у нас получается? А получается стройная классификация главных героев. Четыре признака, два в четвертой степени, то есть шестнадцать типажей. Берем того же Томми Анджелло из Mafia: рациональный, Лирик, интроверт, Воин. В соционике этот типаж называется «Теодор Драйзер». У нас, как видите, первопроходцем стал Томми Анджелло... Размер журнала, к сожалению, не позволяет привести полное описание всех типажей и сопутствующие выкладки. Всем желающим мы предлагаем поэкспериментировать самостоятельно. Если будут получатся интересные результаты — непременно пишите!

Часть V. Пособие для практических занятий, или Десятка эталонных экшен-героев

— Быстренько, собрались! — хлопнул в ладоши он, собираясь с духом. — Кто вы такие? Вы — злобные твари, так?!
— Да, Хьюл, — жалобно ответили те.
— Ну-ка громко и внятно, кто вы такие?!
— Мы — злобные твари, Хьюл.
— Громче!
— Злобные твари!
Хьюл, угрюмо ссутулясь, прошествовал вдоль обескровленного отряда темных сил и порывисто развернулся на месте.
— И что вы замышляете?
2-я Ведьма яростно почесал норовящий сбежать парик.
— Вроде бы будем наводить порчу, — пробормотал он. — Так в сценарии написано...

Т. Пратчетт, «Вещие сестрички»

Досье на каждого из героев десятки будет иметь следующую форму:

0. Полное имя или псевдоним;
1. Анализ фамилии;
2. Внешность (лицо, фигура, одежда);
3. Биография;
4. Поведение (характерные поступки, привычки, манеры);
5. Речь (голос, манера говорить, любимые фразы);
6. Любимое оружие;
7. Любимый враг (враги).

– 1 –
Дюк Ньюкем / Duke Nukem

1. Nukem – от "nuclear" (англ., игра слов) – ядерный, атомный. Фамилия подчеркивает бескомпромиссный взрывной характер и масштаб устраиваемых разрушений.



2. Статный мускулистый блондин, кровь пополам с неразбавленным дешевым виски. Носит джинсы, красную майку, темные очки и кованые сапоги, коими обожает давить мелюзгу и пинать задницы.

3. Родился, вырос, не раз спасал свой город. Женат на всех телках мира сразу. По крайней мере, он так считает.

4. Ищет чувственных наслаждений, приключений и всеобщего веселья. Живет просто. Любит виски, стриптиз и когда все это вместе. День без драки считает потерянным.

5. Южный акцент и редкие короткие фразы, бьющие наповал своей народно-просветительской экспрессией.

6. Кованый сапог. И уменьшитель (shrinker).

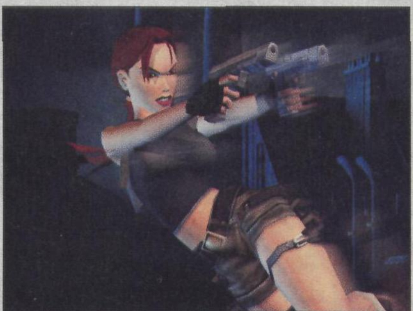
7. Безумные ученые и инопланетяне... А особенно безумные ученые с других планет!

– 2 –
Лара Крофт / Lara Croft

1. Croft – от "croft" (англ.) – земельный надел. Фамилия намекает на род занятий героини, а также тягу к сокровищам и катакомбам.

2. Шатенка с хорошо развитыми... хмм... формами. Носит косу (в смысле – на голове). В одежде предпочитает стиль "милитари", пышные бедра подчеркивает портупеей от Версаче.

3. Дочь богатых аристократов, по совместительству – ученых с мировым



именем. К археологии пристрастилась с детства. Не замужем и не стремится.

4. Постоянно находится в творческом поиске неприятностей на свои выдающиеся габариты. Умело совмещает при этом археологию, акробатику, прыжки в длину и навыки стрельбы "по-македонски".

5. Эротичные "охи" и "ахи", которые дадут сто очков вперед женскому финалу Уимблдона.

6. Пара пистолетов.

7. Домашние и дикие животные, а также архитекторы-проектировщики лабиринтов.

– 3 –
Макс Пэйн / Max Payne

1. Payne – от "pain" (англ., игра слов) – боль, страдание, горе. Фамилия характеризует состояние героя, мотивы его поступков и используемые им методы.

2. Стройный брюнет среднего роста, подозрительно похожий на сотрудника фирмы Remedy Сэма Лэйка. Характерная деталь одежды – черная куртка из кожзаменителя.

3. Бывший полицейский NYPD, умело подставленный врагами. Потерял работу и стал объектом преследования со стороны закона. Жена и ребенок зверски убиты обколотыми отморозками. Потерял веру в человечество. В общем, типичная биография героя кинобоевика.

4. Санитар города. Мотается по заснеженным Нью-Йоркским авеню и стритам, пытаясь раскрыть преступление.



5. Пространные рефлексирующие монологи, образная речь, черный юмор. Голос низкий, с хрипотцой.

6. Бейсбольная бита.

7. Все, кто так или иначе связан с наркотиками.

– 4 –
Сэм Стоун / Sam Stone

1. Stone – от "stone" (англ.) – камень. Фамилия подчеркивает твердость характера героя и его несгибаемость под напором обстоятельств.

2. Мужчина спортивного телосложения, темные волосы, короткая армейская стрижка. Носит джинсы, белую майку, солнцезащитные очки и красные кеды.

3. Офицер среднего состава, отлично зарекомендовавший себя в боях с Менталом. Добровольно вызвался участвовать в невероятной авантюре по полному обезвреживанию инопланетных захватчиков путем диверсионной операции у них в тылу. Естественно, холост – на войне не до того.

4. Методично уничтожает несметные полчища инопланетных захватчиков. Тем и интересен.



5. Смачные юмористические фразы, голос Джигурды и компьютерная система в качестве постоянного собеседника.

6. Серьезная бомба.

7. Безголовой камикадзе. Нет, сотня безголовых камикадзе!

– 5 –
Гордон Фримэн / Gordon Freeman

1. Freeman – от "freeman" (англ.) – свободный человек. Фамилия подчеркивает стремление героя к свободе, а также свободу выбора: убивать или быть убитым.

2. С виду не представляет из себя ничего выдающегося. Типичный "ботаник". Лабораторная спецодежда, очки в старомодной толстой роговой оправе.



3. Младший научный сотрудник, получивший неожиданное повышение. Принял активное участие в ходе неудачного эксперимента, в результате которого наш мир соединился с миром Xen. Будучи загнан в угол, стал самым опасным человеком по обе стороны Барьера. Вероятно, женат, вероятно, есть ребенок, вероятно, не один. Более точная информация засекречена.

4. Герой поневоле, желающий лишь одного – слинять подальше от этого места. Опасный человек – ради лишней обоймы к пистолету способен подставить охранника под пули. Нанес армии США урон, сопоставимый с тем, что она понесла во время операции "Буря в пустыне".

5. Речь неуверенная, характерная для социально-пассивных личностей.

6. Арбалет со снайперским прицелом.

7. Организованные компании ребят в камуфляже.

– 6 –

Джон Маллинз / John Mullins

1. Mullins – от "mull" (англ., игра слов) – путаница. Фамилия говорит об умении героя распутывать самые сложные дела.



2. Крепкий парень, кадровый военный. Носит усы. Военная форма, широкополая шляпа.

3. В период службы в армии прошел множество "горячих точек", имеет правительственные награды. В данный момент занимается covert operations. Сотрудник секретной организации по борьбе с терроризмом. Семейное положение скрывает.

4. Основная деятельность – регулярное нажимание на спусковой крючок. Заработанные деньги предпочитает тратить в специализированном магазине. Хобби – поездки на метро.

5. Поставленный командирский голос.

6. Четырехствольный гранатомет в режиме залпового огня.

7. Международные террористы.

– 7 –

Кейт Арчер / Kate Archer

1. Archer – от "archer" (англ.) – стрелок из лука. Фамилия характеризует целеустремленность героини и ее способность бить точно в цель.

2. Молодая очаровательная девушка с отличной фигурой. Волосы определенно крашеные. Одеваться предпочитает ярко, вплоть до кислотности.



3. Будучи секретным агентом низшего звена, отлично справилась с заданием командования и заслужила повышение по службе и полноценный сиквел. Девушка на выданье.

4. Питает необъяснимую страсть к различным безделушкам, находя им самое неожиданное применение. Способна очаровать насмерть самого злобного противника. Любит танцевать.

5. При звуках ее чарующего голоса все, кроме непосредственного начальника, теряют волю.

6. Обаяние.

7. Движок Lith Tech.

– 8 –

Алиса / Alice

1. Фамилия отсутствует. Точнее, нам с вами она известна – но подумайте сами, что может быть общего у Алисы Плэзэнс Лидделл и этой девушки с тесаком?!

2. Девочка-подросток школьного возраста с длинными темными волосами. Школьная форма староанглийского покроя, фартук с кармашком, в котором лежит много всего интересного.

3. Пожар в собственном доме привел Алису на больничную койку и, казалось, не оставил надежды на выздоровление. Пришлось заняться самолечением. Семейное положение – сирота.



4. Много прыгает и бегает, играет в карты и шахматы, разговаривает с Чеширским Котом, сражается – и все это не приходя в сознание. Парадокс.

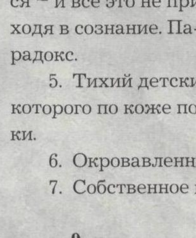
5. Тихий детский голос, при звуках которого по коже почему-то бегут мурашки.

6. Окровавленный Мясницкий Тесак.

7. Собственное подсознание.

– 9 –

Стрэйнджер / Stranger



1. Stranger – от "stranger" (англ.) – незнакомец. Фамилия подчеркивает скрытность героя и его отношение к окружающим.

2. Высокий, худой и мрачный тип. Никогда не улыбается. Всегда носит шляпу и просторный плащ, под полой которого удобно держать дробовик.

3. Состоит в конторе по уничтожению нечисти. Прошлое покрыто мраком. Будущего нет. Женат ли он? А вы сами как думаете, кто за такого пойдет? Разве что вампирша Светлана...

4. Отрицает мордобитие, но всегда готов решить вопрос с помощью своих маленьких свинцовых и серебряных друзей. Что постоянно и делает. Ведет скрупулезный учет убитых монстров и никогда не упускает случая пополнить свой послужной список.

5. Разговаривает очень редко. Любимая фраза - I don't like anybody. I hate monsters.

6. Пара кольтов с лазерными целеуказателями.

7. Монстры. Любые монстры.

– 10 –

С.О. Рокседьмой / Codename 47



1. 47 – от "47" (матем.) - порядковый номер числа в натуральном ряду. Позывной намекает на то, что герой не одинок в этом мире.

2. Здоровяк с лысым, как бильярдный шар, черепом и штрих-кодом на затылке. Из одежды культа не делает, надевая то, что в данной ситуации практичнее.

3. Продукт генной инженерии. Склонен к случайным связям с девицами легкого поведения.

4. Основное занятие – убивать. Работу свою любит и подходит к ней творчески, каждый раз придумывая для нового клиента что-то особенное. Клиенты не жалуются, значит – довольны.

5. Разговоры разговаривает только в скриптовых сценках, в остальное время молчит, как могила.

6. Удавка.

7. Поднятая тревога.

Послесловие, или Артель — дело добровольное

Артель — дело добровольное. А не так, что хочешь — вступаешь, а хочешь — нет.
Дж. О. Бондер

Мы люди простые, едим пряники толстЫе. Учились читать да писать, а выучились петь да плясать. Пляшем, пляшем — а отдохнуть-то, по душам с людЯми поговорить и некогда. А ведь уж полгода нашей артели! В общем, дорогие читатели, решили мы к вам напрямую обратиться. Вы... того... этого... пишите, что ли. Говорите, какие выпуски нам удались, какие — нет. О чем в будущем вам бы хотелось прочитать на артельных страницах. Комментарии, дополнения и опровержения к уже напечатанному тоже всячески приветствуются. В общем, не проходите мимо — а мы для этого дела даже специальный ящичек состругали. Вот он: artel@revoltgames.com.

P.S. Огромное спасибо артельщикам-соавторам Никите Карееву, Андрею Кузнецову, Владимиру Павловскому и Павлу Шумилову.

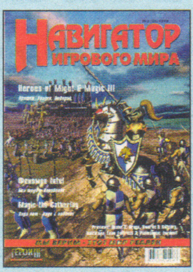
Уважаемые читатели!

В редакции журнала Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. + CD - 32 руб.

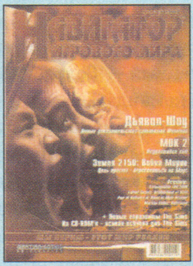

№ 6'99 - 20 руб.


№ 12'99 - 30 руб.


№ 2'2000 - 30руб.

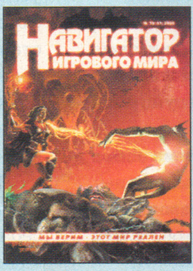

№ 3'2000 - 30руб.


№ 4'2000 - 30руб.


№ 6-7'2000 - 30 руб.


№ 8'2000 - 30 руб.


№ 9'2000 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 10'2000 - 30 руб.


№ 11'2000 - 30 руб.

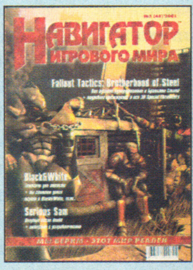

№ 12'2000 - 30 руб.


№ 1'2001 - 30 руб.


№ 2'2001 - 30 руб.


№ 3'2001 - 30 руб.


№ 4'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№5'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№6'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№7'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 8'2001 - 30 руб.

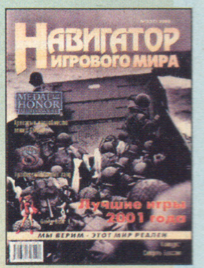

№ 9'2001 - 30 руб. + CD - 42р.


№ 10'2001 - 30 р. + CD - 42р.

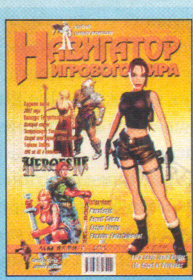

№ 11'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 12'2001 - 30 р. + CD - 42р.


№ 1'2002 - 30 р.


№ 2'2002 - 30 р. + CD - 45р.


№ 3'2002 - 30 р. + CD - 45р.


№ 4'2002 - 30 р. +2 CD - 50р.


№ 5'2002 - 30 р. +2 CD - 60р.


№ 6'2002 - 30 р. +2 CD - 60р.


№ 7'2002 - 30 р. +2 CD - 60р.

Адрес редакции:

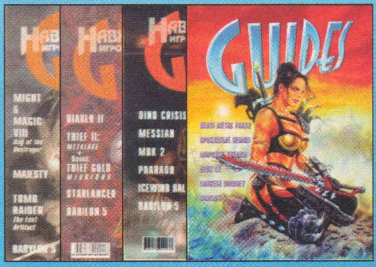
ул. Маршала Василевского, дом 17, в том же подъезде, что и клуб "Полигон". Второй этаж. Проезд: до ст. метро "Щукинская"




Энциклопедия компьютерных игр № 2 - 35 руб.


Энциклопедия компьютерных игр № 4 - 40 руб.


Энциклопедия компьютерных игр №5 - 40 руб. + CD - 55 руб.


Журнал "GUIDES" №1- 4 - по 30 руб.

(Начало в Навигаторе №№ 6-9)

Иван Тропов

Фемида OVERclock
Поводыри и юстировщики

Небо темнело. Белесая муть ушла, с севера наступали тяжелые грозовые тучи. А под ними, прямо на Леху, пер гигантский гребень, раздирая своими огромными зубьями пустыню...

- Эй, рогатый! - возник внутри головы голос сатира. - Ты знаешь, что делать?

Леха взбежал на дюну, и надвигающийся гребень превратился в обычные столбы пыли над машинами, несущимися по пустыне. Большая гонка. Схрон с вертолетами оказался в одном из озерец Кремневой Долины. И эти одиннадцать машин с лучшими командами неслись туда. Только "Головастиков" среди этих машин не было...

Из Гнусмаса стартовали тринадцать команд.

Схрон был всего один, и выигрыш оказался слишком велик. От игры осталось одно лишь название.

Игроки разве что не рычали друг на друга. Они бы сцепились прямо здесь, на городской площади, но разборки в пределах города были запрещены. И власти города позаботились, чтобы запрет не оказался пустыми словами: к празднику Гнусмас принарядили - с крыш вокруг площади охотникам за схроном строили глазки четыре минигана.

Флиртовать с этими шестиствольными красавцами никто не рискнул. Обошлось без стрельбы. Старьевщик еще не успел договорить, где ему открылся схрон, а по главной улице покатилась стальная волна. Джипы взревывали дизелями, били друг дружку, распихивая конкурентов в стороны, сшибали штукатурку со стен зданий, пытаясь обойти по краю улицы...

Но по главной улице рванули не все. "Головастики" стояли. Пропустив мимо себя конкурентов, они повернули на свободную боковую улицу и помчались на запад.

Леха ошалел. Что они делают?!

И тут один из джипов, притертых к стенке во время стартовой свалки, развернулся и пошел вслед за "Головастиками".

Но это не было мгновенным помешательством троих "Головастиков". Основная группа - одиннадцать машин, ломанувшихся по центральной улице на юг, - пошла кратчайшим путем к схрону. Кремневую Долину ограждала скальная стена, через которую просто так не перебраться. И основная группа пошла прямиком к ближайшей расщелине.

Но в скалах есть еще один проход, в нескольких километрах западнее. Вот куда пошли "Головастики" и тот джип, что увязался за ними. Вот только на что они рассчитывают? Сначала делают крюк на старте, потом пойдут по более длинному пути... А машина у них - точно такой же "Хамми", как и у всех остальных. И может быть, даже похуже, чем у некоторых. Не такой навороченный - "Головастики" не самая богатая команда.

Кучей-малой продравшись через центральную улицу, машины основной группы вырвались в пустыню. Теперь им ничего не мешало разойтись в стороны и гнать на полном ходу. Джипы и в самом деле разошлись в цепь... но до полной скорости не разгонялись.

Они неслись по пустыне, как случайно сбившиеся в кучу волки-одиночки. Стоит кому-то выделиться - и остальные команды с радостью набросятся на выскочку, чтобы всем вместе избавиться от него. И они косились друг на друга, но никто не решался ни вырваться вперед, ни первым открыть огонь по соседям. Все только этого и ждали. И тот, кто начнет, - тому конец. И они так и пошли по пустыне, ровной цепочкой, и ни одна машина не решалась прибавить. Сейчас это было бы, как подарить самому себе черную метку... Нет, не стая волков - озлобленное тупое стадо.

Леха понял, на что рассчитывали "Головастики". Да, сейчас они делали крюк, зато мчались на полном ходу. Увязавшаяся за ними машина сильно отставала, и ее стрельбы в спину можно было не опасаться. Путь длиннее, но выигрыш в скорости... Вот только долго ли основная группа будет идти ровной цепью? У кого-то не выдержат нервы, начнется перестрелка, свалка... И кто-то вырвется вперед, оторвется и пойдет уже на максимальной скорости, не оставив идущим в обход "Головастикам" ни малейшего шанса. И, скорее всего, этими "кем-то" будут немецкие "Ice Bolts" - стартовали они удачнее всех и сейчас шли в центре цепи.

Надо как-то остановить их. Задержать хотя бы на несколько минут - чтобы у "Головастиков" появился шанс успеть первыми в Кремневую Долину. Но как?

Он же был уверен, что обыскал все места к югу от Гнусмаса, где можно было разместить схрон! Кто же знал, что схрон перенесут прямо в Кремневую Долину? Начало гонки он ждал на дюне севернее города. Но игроки-то ушли на юг! И догнать их он не мог. Джипы куда быстрее его. К тому же, сначала ему придется обойти город, набитый городскими стражниками и зеваками, прибывшими сюда из всех игровых зон "Генодрома".



Рисунки Даниила Кузьмичева

- Уснул?! - рявкнул сатир.

Но Леха уже и сам пришел в себя. Он вскочил и бросился вниз - прямо к городу. К толпе, запрудившей площадь и все глядящей вслед умчавшимся на север охотникам...

Где-то на краю сознания зудело, как надоедливая муха, недоумение - почему сатир так бесился, когда узнал новое расположение схрона? Должен был бы радоваться. Это же его локация! Возле озер не только Леха - они оба смогут помочь "Головастикам"! Это же увеличивает шансы...

Но все это осталось где-то далеко - Леха влетел в толпу зевак. Он бил их рогами, размазывал копытами по брусчатке, впечатывал в стены домов... Многие зеваки были хорошо вооружены, но не сообразили, что происходит. И на площади было слишком много народу. Трудно было даже сориентироваться и просто развернуться - и огнестрельное оружие не давало никакого выигрыша. И Леха, как танк, таранил толпу, оставляя дорогу из трупов и изувеченных.

И он бил, топтал, размазывал... С крыш ударили миниганы.

Леха почти обрадовался. Наконец-то! Сейчас все и закончится... Но стражники тоже оказались не готовы. Они ждали осложнений от охотников за схроном. Но охотники-то уже были далеко от города... Еще толком не сообразив, что произошло, кто-то из стражников врубил миниган. Ударил от души, широким веером - прямо по орущей толпе, где Леха уже промчался, оставив трупы...

И, конечно, кто-то на дальнем конце площади, где Леху еще не было видно, тут же ответил стражникам. По крыше замолотил один автомат, подключился второй... И тут уже толпе ответили по-настоящему. Всеми четырьмя миниганами.

Бойня превратилась в мясорубку. Во все стороны летели части тел, срезанные пулеметными очередями. Капли крови наполнили воздух, как дождь. На площади вопили, ругались, стреляли...

Леху срезало по ногам. Он упал на мостовую, и пришедшие в себя стражники сосредоточились на нем. Сразу два минигана. Раскаленные кусочки свинца вгрызлись в его броневые наросты, разворотили их, пробились сквозь ребра - и ворвались в грудь, в живот, меся его, превращая в дымящийся фарш... Даже с поставленным на минимум уровнем боли это было паршиво.

А вот в голове было холодно и страшно. Чуть позже они поймут, из-за чего началась бойня. И будут мстить... Теперь на него будут охотиться не только профи ради награды в тысячу долларов. Теперь за ним будет охотиться весь Гнусмас. И даже те игроки, которые обычно обитали в других зонах... Но он должен вытащить отсюда Алису, и он вытащит ее!

Они будут мстить - потом. Зато сейчас его выбросило в Кремневую Долину. Теперь он мог атаковать охотников...

...За вершиной дюны Леха остановился. Столбы пыли были уже совсем близко. Между ним и машинами осталась пара дюн.

Из Кремневой Долины он побежал к Гнусмасу. И вот теперь, на середине пути, встретился с охотниками. А если бы схрон оказался не в Кремневой Долине?.. Охотники мчались бы куда-то совсем в другое место, он бы ничего не смог сделать. Нет, зря сатир бушевал. Чтобы помочь "Головастикам" первыми добраться до схрона - лучше места просто не придумать!

Вот только этим еще надо воспользоваться...

Столбы пыли выглядели как-то подозрительно. Слишком близко друг к другу.

Леха щелкнул копытом по золотому кольцу, вызывая карту.

- Ч-черт...

Он надеялся, что машины идут так же, как вышли из Гнусмаса, - одной широкой цепью. Как дикие собаки, бегущие за куском мяса, но боящиеся вырваться вперед, потому что соседи тут же вцепятся в выскочку и отгрызут задние лапы.

За полчаса кое-что изменилось. Машины шли вместе, но уже в два ряда. Три машины в первой цепи, впритык за ними еще семь. Одиннадцатая машина отставала, она шла в двухстах метра позади.

Ну и где тут "Айсболты"?! Отличить их по карте Леха не мог. По числу игроков, разве что... Нет, не получится. По четыре игрока было в девяти машинах. Дьявол! Времени что-то выдумывать уже не было - от машин его отделяла всего одна дюна.

А впрочем... Немцы на то и лучшие, чтобы идти в лидерах. Ну, конечно! Они должны идти в первой цепи, по центру, удерживая это место еще со старта.

Леха чуть сместился вправо - и рванул вперед, в лощину между дюнами, разгоняясь на спуске.

Машины вылетели из-за дюны, подпрыгнув, как на трамплине.

Леха несся им навстречу. В другой ситуации это было бы безумие - что он мог сделать против машины с вооруженным экипажем? Одними рогами-то да копытами, пусть даже и бронированными... Но сейчас их жадность была его оружием.

Как самонаводящаяся торпеда, Леха мчался вниз с дюны, им навстречу - целясь в центральную машину. И вдруг понял, что в ней вовсе не "Айсболты"...

Леха замешкался, чуть сбавил ход... Охотники тоже заметили его. Центральная машина попыталась уйти в сторону. Конечно, лобовой удар убьет Леху, но им-то что с того? Встречные скорости слишком велики. При таком столкновении движок машины превратится в черт знает что. И закончить гонку они уже не смогут.

Центральная машина пихнула соседку, едва коснувшуюся песка после прыжка. Ту повело, перевернуло на бок... Леха уже понял, что "Айсболтов" нет во всей первой цепи - и тоже рванул в сторону, уклоняясь от центральной машины.

Из-за дюны выпрыгнула вторая цепь.

Эти только и ждали повода, чтобы расправиться с метящей на отрыв первой цепью. Дождались... Машины еще не коснулись песка, а с двух из них уже открыли огонь.

Центральная машина первой цепи пронеслась мимо Лехи на расстоянии ладони. Зеркало заднего вида чуть не снесло рог. От корпуса машины, разбрасывая искры, рикошетили пули с задних машин.

Одна отлетела в боковой нарост, вторая шлепнула в лоб, но Леха не обратил внимания. Он судорожно искал глазами "Айсболтов" во второй цепи. Он должен выбить из строя прежде всего их - немцы опаснее всего. Драться с ними в Кремневой Долине будет труднее всего, ведь у них есть помощник с картой. Им не подстроить западню, Клык заранее предупредит немцев.

Но "Айсболтов" не было и во втором ряду...

Леха взвыл. Ну конечно! Они же знали, что он будет атаковать - Клык, у которого есть карта, предупредил их! И немцы поняли, что он задумал. Сообразили, что будет свалка. И специально чуть отстали, чтобы с гарантией обойти кучу-малу.

Позади всех, в стороне, из-за дюны вылетела машина с четверкой в вермахтовской форме. Но достать их Леха уже не мог. Слишком поздно.

Ему не хватило времени даже на то, чтобы уклониться от столкновения - центральная машина второго ряда летела прямо на него. Водитель тоже ничего не успел сделать - он только сейчас различил Леху среди клубов пыли, поднятых первыми машинами.

Леха и джип вмазались лоб в лоб. Мелькнул бампер, решетка радиатора - и стало темно. Словно оборвалась пленка в кинотеатре.

Как же он ненавидел эти камни, эти скалы, эту чертову опушку Блиндажного Леса!

- С почином, рогатый, - Сатир был тут как тут. - Ну, не разлеживайся, работа ждет.

Едва поднявшись, Леха щелкнул по кольцу. Судя по всему, он спровоцировал хорошенькую заварушку... Сколько машин из нее не вышло?

Леха жадно всмотрелся в карту...

- Блин!

В том месте, где он только что погиб, крутилось множество точек-игроков. И то один, то другой огонек гас. Несколько команд сцепились и расстреливали друг друга. Этих он вывел из гонки.

Но остальные... Четыре машины шли группой, по-прежнему не разгоняясь до предела, - маленькая стайка, где каждый боится выделиться. А вот еще две машины оторвались от этой группы. Между ними тоже была дистанция, и они мчались на полном ходу.

Черт возьми! Разбив группу, он сделал только хуже! Теперь-то эти две ма-

шины уж точно придут к первому проходу в Кремневую Долину куда быстрее, чем "Головастики" ко второму!

Леха рванул к проходу. Как же им с сатиром повезло, что схрон разместили именно там, где он воскресал! Может быть, он еще сможет исправить свою ошибку...

Снова из-под копыт летел песок, и дюна сменяла дюну. Небо все темнело, тучи опускались ниже.

И вместе с ними на Леху опускалась безысходность. Он бежал - да. Он будет драться - конечно. Но где-то глубоко внутри пустила ростки обреченность. Что бы он ни делал, исход уже предрешен. Ему не остановить их...

Он может атаковать их, но что толку? Это не реальные шансы на таран - это лишь глумливые призраки удачи. Немцам явно помогает Клык, а у него есть карта. Какой бы хитрый маневр Леха ни придумал, Клык предупредит их заранее...

И тут кто-то невидимый щелкнул его по носу.

От неожиданности Леха остановился, огляделся... песок вокруг него закипел. Тысячи и тысячи крошечных фонтанчиков пыли взлетали тут и там, все быстрее и чаще, сильнее и выше...

Над головой грохнуло, все озарила голубая вспышка - и тут ливень хлынул по-настоящему. По голове, по спине, по заду замолотили здоровенные капли, а может, и град, уж очень здорово они били. Сразу стало холодно, сыро, мерзко. Все вокруг словно отгородили полупрозрачной пластиковой ширмой, как в ванне. Метров на двадцать еще что-то видно, а дальше только сумрак и потоки воды, хлещущие с неба.

- Храни Бог выпендрежных дизайнеров, - прошептал Леха. - Я их люблю...

И быстрее помчался вперед - пока ливень не выдохся.

Дождь все усиливался. Напитав самый верхний слой, вода уже не успевала уходить в песок, и пустыня превратилась в гигантский подтаявший каток - все покрывал тонкий слой воды, с дюн сбегали волны, а сами дюны накатывали на Леху из сумрака, как огромные водяные валы...

Бежать стало трудно. Как корова на льду... Даже хуже.

- Пора! - скомандовал сатир.

Леха щелкнул по кольцу. Да, пора. Первая из двух лидирующих машин была совсем близко. Не выключая карты, Леха стал забирать вправо, чтобы лоб в лоб столкнуться с ней.

Теперь-то он уделает "Айсболтов"! Клык сообщает им, где он. Но он не может делать это каждую секунду. Как и сатир с "Головастиками", он может общаться с ними только через форум. Есть задержка в несколько секунд. Раньше это было все равно. Но под таким дождем... Что толку от предупреждения? Своими глазами "Айсболты" увидят его в самый последний момент. Они предусмотрели все, кроме дождя.

- Ускорься, парнокопытное! - зашипел сатир. - Надо, чтобы с гарантией! Ускорься, чтоб тебя!

Леха лишь стиснул зубы, чтобы не выругаться. Ускорься! Легко сказать. Попробовал бы он сам ускориться на мокром песке, покрытом пленкой воды, да под хлещущими сверху потоками! Если прибавить еще, что в самый важный момент он может просто поскользнуться и рухнуть. А первая машина уже совсем близко - в полусотне метров.

- Ускорься, гад! - взвизгнул сатир. - Иначе вырулят!

Леха стиснул зубы - и все-таки рискнул. Рванул, как мог.

Сквозь шум дождя прорвался гул мотора и из водяной пелены вылетел джип. И в этот момент Лехино левое копыто заскользило, решив убежать в сторону...

Водитель джипа заметил Леху, крутанул руль... Леха отчаянно дернулся, ловя равновесие, – "Айсболты" не должны уйти! Больше такого шанса не будет!

И он бы поймал равновесие и устоял на ногах, но в этот момент до него дошло, что в джипе не "Айсболты". На какую-то долю секунды он растерялся - и этого хватило. Он рухнул в грязь, прямо под колеса джипа...

Дернувшийся в объезд джип налетел на Леху одним колесом - и машину подбросило вверх, закручивая вбок... Джип улетел куда-то за Леху, вращаясь, как самолет в "бочке".

Чертовы "Айсболты"! Они же могли вырваться в лидеры, но специально не сделали этого! Они опять его перехитрили!

Почти перехитрили...

- Эй! - взорвался в голове вопль сатира. - Ты живой?!

Да, он живой! Поскользнувшись и рухнув, он избежал прямого удара. Вообще не пострадал. А вторая машина - джип "Айсболтов"! - мчалась на него. И они были уверены, что Леха протаранил первую машину...



Леха вскочил и, оскальзываясь, бросился вперед и влево, где должен был пройти джип "Айсболтов".

- Добивай первых! - заорал сатир. - Добей их! Назад! Стой, гад!

Но Леха не остановился. Нет, больше он его не послушается. Сатир умный, но он далеко. И сейчас ему самому виднее!

В любой момент дождь может пойти на убыль - и что тогда? Тогда-то уж точно никаких шансов. Нет, нельзя упустить этот момент! А с теми... с теми можно будет расправиться и в долине. У них нет Клыка с картой, и против них сработает любая засада.

- Назад! Не их! Не их! - вопил сатир.

Но из воды, прямо на Леху, уже вылетела машина "Айсболтов", знакомые вермахтовские каски... И на этот раз Леха не упал. Не промахнулся. Чуть выше бампера, прямо в решетку радиатора.

В Кремневой Долине дождь был куда слабее.

Леха не спешил подниматься. Черт возьми, он сделал "Айсболтов"!

Правда, не убил их, но лишил машины. Этого достаточно. Без джипа немцы не смогут добраться до схрона раньше "Головастиков". Вторую машину он тоже остановил. А остальные команды сильно отстали.

- Ну и что же ты делаешь, зараза? - вылетел из-за валуна сатир. Мокрый, взъерошенный, злой. - Ты что же меня не слушаешься, гад?!

Леха напрягся. Быстро клацнул по кольцу.

Черт...

Там, где он только что погиб, в десяти километрах от края долины, горели четыре огонька. А когда его выбросило сюда, там было восемь игроков. Четверо в той машине, что перевернулась, налетев на него. И четверо "Айсболтов". Их джип он разбил серьезно, но...

Огоньки двинулись к долине. Куда быстрее, чем игроки могли бы идти пешком.

Ну конечно. Тот джип, что перевернулся, - он почти не пострадал. А вот те четверо, что сидели в нем... Немцы же совсем не пострадали. И ясно, кто победил в стычке за джип.

- Я тебе кого велел брать?! - вопил сатир.

- Но первый-то экипаж в любом случае вне игры... Считай, это я их добил.

- Добил он... А если бы Клык и "Айсболты" успели среагировать - и просто обошли бы тебя?! Ты бы и тех не добил, и "Айсболты" ушли бы дальше!

Леха скрипнул зубами, но ничего не ответил. Вроде, и прав сатир. Но...

Ладно, все потом. Леха вскочил и бросился к проходу.

Все начинать заново, черт побери! Хорошо, хотя бы у "Головастиков" пока все было нормально. Увязавшаяся за ними машина отставала все сильнее. Между ними был уже почти километр. Вот только "Айсболты" все равно пока успевали раньше...

Леха взбежал на осыпь перед проходом, стал продираться по проходу. А сатир, теперь уже по "каналу", все распекал и распекал, бубнил и бубнил...

- Хватит, - бросил Леха.

- Ты мне не "хватит"! - рявкнул сатир. - Чтобы больше никаких вырубонов, парнокопытное!

Леха не ответил. Он выбрался из расщелины в пустыню, и снова бежал навстречу "Айсболтам". Сначала он решил, что над Кремневой Долиной дождь слабее. Но он бежал все дальше в пустыню, а дождь сильнее не становился. Он везде пошел на убыль...

А ему надо остановить этих чертовых "Айсболтов"! Если не остановить, то хотя бы задержать. Хоть на чуть-чуть. А видимость все лучше и лучше. Повторить таран он не сможет - теперь ему не спрятаться за пеленой дождя.

Разве что...

Леха щелкнул по кольцу и внимательнее взглянул на карту. Да, кое-что можно попытаться сделать.

Он стиснул зубы и снова рванул вперед. Если не полноценный шанс, то хотя бы полшанса у него есть. Все еще есть...

Бежать пришлось недолго. Леха едва успел отойти от скал на пару километров, а "Айсболты" были уже тут как тут.

Между ними осталась пара дюн, и Леха резко замедлился.

- Ты чего? - тут же рявкнул сатир. - Опять умничать будешь, парнокопытное?!

- Не зуди.

Леха остановился на вершине дюны, лег, чтобы не маячить, и опять вызвал карту.

- Ты что делаешь, зараза... - зашипел сатир. - У тебя единственный шанс, это попытаться срезать их тараном, чтобы они не успели среагировать! Вставай и беги, гад!

Леха не ответил. При такой видимости на таран был только один шанс - если атаковать сразу из-за вершины дюны. Едва они вылетят на вершину дюны, а он тут как тут...

Но на вершине дюны "Айсболты" остановились. Ну, конечно. У них на связи Клык, который видит карту...

Немцы высыпали из машины, разбились в цепь и засеменили вверх, на вершину дюны, за которой спрятался Леха. Решили не рисковать, поберечь машину. Сначала разделаться с опасностью, а потом спокойно, не трясясь, рвануть дальше...

Леха сполз ниже по другой стороне дюны, вскочил и рванул назад. Промчался по лощине, взлетел на следующую дюну и сразу за вершиной опять рухнул в мокрый песок. Тут же включил карту.

"Айсболты" еще не успели подняться на вершину первой дюны. Но вдруг остановились. Все правильно. Это Клык сообщил немцам, что он уже убежал оттуда... Несколько секунд немцы стояли, совещаясь. Явно не ожидали, что Леха отступит. Наконец что-то решили и побежали обратно к машине.

Леха вскочил и рванул вперед, на вершину первой дюны.

Плюхнувшись на старое место, включил карту. Немцы только забрались в машину, стартовали - и тут же остановились. Клык опять связался с ними и сообщил новую диспозицию. Хорошо, что он мог общаться с немцами только через форум. Задержка небольшая, но... На нее вся надежда.

Немцы опять высыпали из машины, снова побежали к дюне - и Леха тут же бросился к дюне позади.

Во рту пересохло. Неужели получится?! Ему ведь не нужно убивать их, достаточно просто потянуть время. "Головастики" мчатся ко второму проходу в скалах. Им бы только успеть первыми к схрону, потом немцы будут уже не страшны...

- Время решил потянуть, - задумчиво пробурчал сатир. Он тоже следил по своей карте. - Ну-ну...

Плюхнувшись за вершиной второй дюны, Леха включил карту. Немцы, так и не добежав до вершины дюны, опять остановились. На этот раз совещались дольше. И опять двинулись назад...

Детский сад какой-то, а не профи! Леха уже поднялся, чтобы опять податься вперед, к первой дюне, и тут понял, что не все немцы двинулись назад. Только одна точка.

Только водитель. Он побежал к машине, а остальные двинулись дальше, к вершине дюны. Разобрались, что бегать туда-сюда можно до бесконечности.

- Хорошая идея, но ничего не получится, - буркнул сатир. - Слишком поздно, рогатый. Маневрировать негде...

Тут он был прав. Долго играть в кошки-мышки не получится. За его спиной была еще пара дюн, а дальше лишь идеально ровная полоса песка до самой скальной гряды, опоясывающей Кремневую Долину. Там прятаться негде. И либо он их пропустит, либо "Айсболты" его просто расстреляют - спокойно, издали, без всяких лишних маневров.

- На фиг маневры, - процедил Леха.

Он не собирался маневрировать. На этот раз он не стал отступать назад. Просто лежал и ждал, когда немцы поднимутся к нему. Сейчас он их просто атакует. У него не будет ни шанса, но это и не нужно. Достаточно просто отвлечь их.

Пока трое немцев пешком поднимались на дюну - за их спинами, из пустыни мчались четыре машины. Те, что потеряли время в куче-мале, когда Леха впервые атаковал колонну, но потом выбрались. И теперь почти настигли вырвавшихся вперед немцев.

И тут трое немцев остановились.

Чертов Клык! Он тоже заметил, что "Айсболтов" настигают!

Немцы развернулись, забыв про Леху, и бросились назад.

Замечательно. Теперь они рванут на полном ходу, чтобы уйти от преследователей - и он протаранит их. Сразу из-за дюны!

Леха задрожал от возбуждения. Все, Айсболтики, отбегались...

Но трое немцев не сели в джип. Они пробежали мимо него и стали карабкаться на дюну дальше.

Черт возьми! Немцы не собирались убегать, они решили устроить западню! И у них это получится. "Айсболты" легко разделаются с преследователями. У них-



то нет помощников вроде Клыка. Они играют честно, предупредить их некому...

Леха вскочил и бросился вперед и вправо. Он должен успеть! Сделать крюк, обходя дюну, где залегли немцы, и выбежать в лощину перед ними. Преследователи заметят его и сбросят скорость... Насторожатся. И тогда "Айсболтам" придется туго - против четырех-то команд!

- Куда прешь, самоубийца хренов! - заорал сатир. - Назад!

Но Леха, не слушая его, мчался вперед. Вот только преследователи были уже слишком близко... На полный крюк не было времени.

Но просто так ждать, когда немцы разделаются с ничего не подозревающими преследователями, потом разделаются с ним, а потом первыми войдут в Кремневую Долину...

Леха пошел напрямик, не довершая полноценный крюк. Мимо лощинки, где остался джип "Айсболтов". По склону соседней дюны, больше не пытаясь прятаться.

Джип стоял в лощине, прямо под ним - расстояние всего каких-то полсотни метров. Водитель сразу же заметил его - словно ждал! Слишком быстро! Чертовы педанты...

Леха как мог быстро молотил копытами по мокрому песку и старался не рухнуть на склоне - под слоем воды, сбегающей с дюны, песок стал как лед. Снизу по склону пробежала дорожка из фонтанчиков - и по ноге врезало.

Правая задняя нога мгновенно онемела, Леха сбился с шага, проехал по мокрому песку и рухнул.

Вот и все... Отбегался.

Его еще раз ударило, уже в левую заднюю.

Ладно, глумись, гад. Все равно боли почти не было - админ-разводящий сатира поставил ее на минимум. Еще пара пуль - и все. Кремневая Долина и свежая аватара. И снова в бой. Еще один шанс у него будет.

Но водитель больше не стрелял.

Леха поднял голову, глянул вниз с дюны. Водитель и не собирался его добивать. Он карабкался на дюну к своим товарищам.

Ну, конечно... Зачем добивать? Ранение в ногу - самое то. Слишком серьезно, чтобы зарасти. Но и быстро умереть тоже не получится. Водитель вовсе не хотел, чтобы Леху выбросило в Кремневую Долину, он оказался в новой аватаре и опять атаковал их.

Леха взревел.

Ярость и отчаяние душили его. У него не осталось ни шанса! Он будет валяться тут с простреленной ногой, медленно подыхая от потери крови, а немцы спокойно поедут к схрону! Он больше не сможет им помешать!

За вершиной дюны грохнуло, и в небо взметнулся огненный столб - взорвался бензобак одной из машин. "Айсболты" начали избиение...

- Что у тебя, рогатый? - возник голос сатира.

- Застрял. Ничего не могу сделать, даже кончить себя не могу...

Сатир шумно запыхтел. Что-то хотел сказать, но сдержался. Отключил "канал".

А Леха лежал, истекая кровью, и ничего не мог сделать... За дюной взметнулся второй столб, тут же еще один. Три машины есть. Сейчас "Айсболты" подорвут последнюю - и быстро рванут к своему джипу. Уйдут с поля боя, не дожидаясь, пока уцелевшие преследователи придут в себя, перегруппируются и начнут серьезный бой.

И немцев будет уже не остановить...

Леха взревел от ярости. Единственный шанс помешать им - это покончить с собой, чтобы появиться в Кремневой Долине в новой аватаре. Но как? Вокруг только песок. Вода и дождь.

Есть еще машина "Айсболтов"... Можно было бы попытаться разбить об нее голову. Но ведь он до нее все равно не доберется - у него прострелены обе задние ноги. Да даже если и доползет - не получится. Чертовы рога! Чтобы сломать их и пробить голову, надо здорово долбануться. Нужен хороший разбег. А как он разбежится, если у него только две целых ноги?

Хотя...

Леха повернул голову, посмотрел на джип, на склон дюны... А что. Джип стоял удачно. Чем черт не шутит? Терять-то все равно нечего.

Он перевернулся с бока на грудь и стал загребать передними ногами, пытаясь ползти. Это было не так-то просто. Передние ноги парнокопытного сгибались совсем не так, как руки. Тогда Леха оттолкнулся ими - просто без затей. И получилось!

Преодолев трение, он проехал метр по покрытому водой песку - и тут его подхватила сила тяжести. Его потащило вниз. Сначала медленно, потом быстрее...

Только успевай направлять!

Все быстрее, быстрее - и прямо на джип "Айсболтов" в лощинке.

Скорость были слишком мала, чтобы выбить решетку радиатора и раскурочить движок. Но это в любом случае не получилось - джип стоял боком к Лехе. И целился он вовсе не в переднюю часть.

Разогнавшись на спуске, Леха влетел в машину. Рога пробили борт, как консервный нож тонкую жесть. И борт, и бак. В нос ударил бензин.

Леха хотел вытащить голову - но не тут-то было. Рога крепко засели в борту. А вырваться не было сил - задние ноги прострелены, да сколько крови потеряно... И все это движок игры тщательно учитывал.

Он пнул машину ногой - не копытом, а самой ногой. Так, чтобы золотое кольцо над копытом чиркнуло по железному боку.

Ничего не вышло. Перестрелка позади стихла - похоже, "Айсболтам" повезло. Они не только вывели из строя все четыре машины, но и умудрились перебить всех конкурентов!

Леха еще раз врезал копытом по корпусу. Быстрее, быстрее! Пока они не заметили, что случилось с их машиной!

Сзади завопили по-немецки. Подключился второй немец...

Леха пинал борт машины, но все без толку. То ли слишком много воды, то ли мешала краска, а он даже не мог вырвать из вмявшегося борта голову, чтобы взглянуть, что там!

Матерясь в два голоса, с дюны сбежали-слетели, кувыркаясь, два немца, подскочили к Лехе, рванули за задние копыта, отдирая от борта машины - и тут наконец-то где-то внизу сверкнула искра. Растекшийся по воде бензин подхватил ее. Пламя взлетело вверх, к бензобаку - и на миг стало нестерпимо ярко, а по голове будто врезали кувалдой.

Есть! Черт возьми, он смог сделать это! Он вывел их машину из строя! Вышло даже лучше, чем он хотел - он прихватил с собой еще и двух немцев. Трое из четырех выведены из гонки. Конечно, они могут взять себе новые тела и опять рвануть к Кремневой Долине, но им придется заново проделать весь путь от Гнусмаса до скал...

Леха вскочил, едва почувствовал тело новой аватары. Черт возьми, он сделал это! И готов был опять бежать, драться, продираться к победе!

У, черт... На этот раз его выбросило вовсе не у первого прохода. Движок игры расценил, что последнее место драки слишком близко от первого прохода, чтобы он мог ожить там. Леху выбросило почти к противоположному концу долины.

Леха рванул по камням - к тяжелым тучам, вечно клубящимся над озерками. Туда, где был первый проход. Наверняка кто-то их той огромной группы охотников уцелел. Машин у них не осталось, но до долины всего пара километров...

Леха на ходу щелкнул по кольцу. Так и есть. Уцелел! Одна точка медленно ползла к проходу в скалах.

А западнее, ко второму проходу, мчались "Головастики". Им осталось не так уж много, и они была на машине... Но им еще надо как-то разделаться с той командой, что увязалась следом! А это время!

Из-за валуна перед Лехой вылетел сатир.

- Куда прешь, рогатое! - Сатир замахал ручонками на Леху. - Назад, назад!

- Уйди! Там же последний немец идет!

- Сам знаю! - рявкнул сатир. - Только там еще и Клык со своими, на опушке! На карту глянь!

Точно... Три монстра были на опушке Блиндажного Леса. До первого прохода в скалах от опушки было метров двести. Как раз на хорошенький удар битой по "желудю".

- Они будут...

- Будут! Еще как будут! Назад! - растопырив ручонки, сатир пер на Леху, отгоняя его назад. - Через второй проход, в обход! Ну, пошел!

- Я не успею в обход...

- Должен успеть! - рявкнул сатир. - Если пойдешь к первому выходу, они тебя по пути завалят! Вообще ничего не сделаешь! Пошел в обход, я сказал!

Чертов Клык!

Шлепая копытами по мокрому песку, Леха несся вдоль скальной гряды, оббегая долину снаружи, со стороны пустыни.

Позади, у второго прохода, "Головастики" разделались со своими преследователями. Уже входили в Кремневую Долину. Вот только и немец был уже у самого прохода! А от первого прохода до схрона куда ближе, чем от второго.

Сатир попытается остановить его, но там же еще Клык со своими ребятами...

Леха увидел немца. Слишком поздно! Немец был уже у прохода, а Лехе до него еще метров четыреста... В руках у немца был не карабин, а длиннющая винтовка. Снайперка.

Леха щелкнул по кольцу.

- У него снайперка!

- Снайперка... - прошипел сатир сквозь зубы. - Ты успеешь его достать?!

Немец тоже заметил Леху. И замер. Леха чуть сбавил ход. Ну, давай, наци, рискни!

Немец, издеваясь, по-нацистски отсалютовал Лехе и нырнул в проход.

Леха взвыл от досады.

Ладно, гаденыш... Ничего. Леха остановился у прохода и щелкнул по кольцу, вызывая карту.

До чего набегался, даже координация нарушилась! Леха еще раз ударил правым копытом по левой ноге - там, где было кольцо. Но привычного клацанья опять не раздалось.

Леха опустил голову.

И даже не смог выругаться. Вообще дар речи потерял.

Кольца не было...

Несколько секунд он стоял в ступоре.

Потом понял. В движке проходила уборка, и его левую программку просто потерли. У-у, не вовремя-то как! В самый важный момент! Такие случайности - как последняя спичка, ломающая спину верблюда...

Сатир! Может быть, до его программки чистка еще не дошла? Может, у него карта еще осталась?.. Но ведь его теперь не вызвать! А когда он сам выйдет на связь?..

Как же теперь драться с этим немцем? Если он в самом деле решит устроить западню в самом узком месте прохода?.. Теперь, лишившись карты, он попадется...

Стоп! Немец ведь не знает, что он лишился карты! Можно рискнуть...

- Чего встал?! - рявкнуло прямо в голове.

Первый раз за все время Леха обрадовался этому противному блеящему голосочку.

- Только не обрывай связь! У меня кольцо пропало!

- Как это пропало?.. Кольцо? То, мое? От программы?

- Да! Снесло его!



Начисто.

- Глюканулась, зараза... ничего сделать не может нормально, безрукий! - зашипел сатир. - А может, сами админы профилактику запустили, уж больно резво ты народ крошил последний час...

Ох, трепло...

Сейчас все решится, а его опять понесло!

- Да хватит! - от души рявкнул Леха, чтобы оборвать этот словесный понос. - Ты можешь сделать мне его заново?

- Заново... времени нет! Я сам тебя поведу.

Леха сморщился. Лучше бы нормальную карту, на которой все видно без задержек... Но времени в самом деле нет.

- Где наши?

- Наши ко мне бегут, почти здесь.

- А он?

- А он... Немец у самого выхода встал. У него же снайперка! Он же сейчас всех моих "Головастичков" положит!

- Где он? Сразу на выходе?

Леха протиснулся в щель и помчался по проходу, ломая выступы броневыми наростами.

- Да, у выхода... Стой!

Леха замер. Проход еще не кончился... Что же там?..

- Подожди, - пробормотал сатир. - Я наших предупрежу, чтоб не светились. Не вздумай высовываться без меня! Стой пока в проходе!

Леха раздраженно выдохнул. Аватара смачно фыркнула. Но сатиру виднее. У него карта.

Секунды ползли, как перемазавшиеся в меде мухи. Прошло, наверно, четверть минуты. Не могло пройти больше. Но казалось, что он стоит в этом чертовом проходе целую вечность...

- Ну-ка, давай вперед, медленно! Сейчас мы этого гоблина нордического снимем.

Леха двинулся вперед, стараясь не скрипеть наростами по камню.

- Он все еще у самого выхода?

- Да.

- Но... А ты уверен, что он целится в "Головастиков"? Клык должен был предупредить его, что я...

- Не мандражируй, а то все сопли растрясешь, - процедил сатир. - Похоже, у Клыка его карта тоже сдохла. Все будет нормалек, не дрейфь... стоять!

Леха встал. Как раз там, где узкий проход делал поворот. Дальше прямой кусок в три метра - и все, конец прохода. Небольшая осыпь, потом камни долины... И где-то перед самым входом последний "Айсболт".

- Сколько точно?

- Точно... четыре метра. Прямо на осыпи сидит, гад. Вылетишь из прохода, и он будет твой. На три-четыре рванешь, как ошпаренный. Понял?

- Да.

- Тогда товсь... Раз!

Леха сглотнул. Вот он, момент истины. Либо победа, либо... Нет! У него нет права завалить все сейчас, в последний момент.

- Два.

Теперь, после всего того, что он устроил за последний час, за ним будут охотиться все. И обычные игроки-одиночки - за резню в Гнусмасе, которую он спровоцировал. И команды из профессионалов - за тараны, за то, что он помешал им урвать куш в пятьдесят тысяч вечнозеленых...

- Три.

Теперь за ним будут охотиться не только ради награды в тысячу долларов. Теперь ему будут мстить... Но он хотя бы вытащит отсюда Алису. Он будет знать, что смог ее вытащить. Он все выдержит, если будет знать это. И он не имеет права ошибиться сейчас. Только не сейчас!

- Ап!

За три метра Леха разогнался так, как не разгонялся и на открытом месте. В самом конце прохода было чуть уже, и бронированные бока высекли из камней сноп искр.

Леха вылетел на осыпь, готовый пробить немца рогами, повалить, растоптать...

Немца не было.

Ни на самой насыпи, ни под ней...

Адреналин встряхнул его. Все вокруг вдруг стало ярким, выпуклым, каким-то медленным... Леха пронесся по насыпи с дикой скоростью, но за эти несколько мгновений успел заметить все.

Далеко впереди, под вечными грозовыми тучами, в небо били несколько фонтанов. Они вырывались из одного озера и параболами разлетались в разные стороны, падая далеко от края озера. Это озерцо уже сильно обмелело, и в его центре показалась какая-то башенка - как настройка подлодки. На берегу, спиной к Лехе, стояли двое в камуфляже. "Головастики". Они смотрели на озеро, на башенку - на вход в схрон... А за их спиной сатир пинал стальной одуванчик. Серебристое облачко взметнулось над головами "Головастиков", разлетаясь в длинную стальную нить...

Справа от Лехи, на опушке Блиндажного Леса, был Клык и его подручные - словно выхваченные стоп-кадром. Двое подавали "желуди", Клык бил по ним битой. В небе, между ними и Лехой, сверкал десяток стальных искорок. Все они ложились на двухсотметровую дугу, протянувшуюся от опушки, - под насыпь у прохода. Прямо туда, куда несло Леху. Выпущенный самым первым "желудь" был уже над самой землей...

Потом стоп-кадр кончился. У озерец сверкнула молния, вонзившись в одного из "Головастиков". Насыпь кончилась, Леха кубарем слетел вниз, на камни - и первая мина ударила в метре от его носа.

И Леха взревел от боли. Весь сегодняшний день он почти не чувствовал боли - разводящий сатира поставил ее на минимум. Но теперь боль вернулась. И не просто вернулась, она стала куда сильнее...

Он чувствовал каждый камень, о который ударился... И чувствовал так, как может чувствовать только человек, с которого заживо содрали кожу и кинули в чан с солью... А потом его окатила ударная волна, и стали вонзаться уже не камни, а раскаленные осколки...

Он кубарем катился вниз, по камням, ревя от боли, а чуть левее уже падала вторая мина. Потом третья... Все вокруг утонуло в пыли, полопавшихся камнях и осколках. Его голова превратилась в огромный колокол, внутри которого бился чудовищный чугунный язычок. Бум, бум, бум! А мины все валились и валились...



Он лежал на камнях, истекая кровью.

Мины больше не падали. Что творилось у озерца, Леха не видел, зато видел кабанов. Подхватив по паре желудей, они мчались к озерцам. То ли оно было слишком далеко, чтобы добить "Головастиков" издали, то ли боялись повредить схрон.

Каждая ранка чудовищно болела, но еще хуже было под этим, внутри... Он все-таки проиграл.

Сатир и Клык сговорились. Или админы, стоявшие за ними. Ну, конечно. Зачем рисковать, когда можно поделиться? То-то сатиру так полегчало утром, перед объявление гонки...

Зачем драться друг с другом, когда можно выбрать одну команду и помогать только ей...

"Головастикам" не повезло. Админ сатира перешел на сторону "Айсболтов". А чтобы "Головастики" не помешали во время гонки, админ не стал ссориться с ними раньше времени, чтобы, если вдруг "Головастики" успеют к схрону раньше "Айсболтов", админы все равно не проиграли. И сатир вел "Головастиков" всю игру, как друг. Чтобы в решающий момент воткнуть им нож в спину - с полной гарантией.

Вот отчего он бесился, когда схрон оказался в Кремневой Долине. Для "Головастиков" просто лучше не придумать, но не для "Айсболтов", на которых поставил админ-разводящий сатира...

И его сатир тоже предал... Нет, не просто. Он его еще и использовал, чтобы помочь немцам отделаться от конкурентов... И он, как идиот, таскал им каштаны из огня. Устроил резню в городе, таранил машины... Да, теперь они все ему отомстят. Хорошенько, со вкусом. У них будет для этого целый год...

Но хуже всего то, что он обманул Алису. Он так и не вытащил ее отсюда... Три раза дарил надежду - и три раза обманул.

Леха взревел.

И тут же заметил первого мстителя.

Во время обстрела насыпи последний "Айсболт" отсиделся где-то в валунах, а теперь вышел. Без снайперки. Зато с монтировкой. Видно, прихватил ее на всякий случай, чтобы открывать схрон...

Потом мысли кончились. Замахнувшись от всей души, немец всадил монтировку Лехе в живот, в одну из ран. Провернул, цепляя шкуру, и потянул, освежевывая Леху заживо. Без лишней суеты, без спешки, без особых эмоций...

Весь остаток дня в небе ревело, то тише, то громче.

Добравшийся до схрона немец поднял в воздух вертолет и барражировал над долиной. Патрулировал подступы к схрону до тех пор, пока из Гнусмуса не примчались остальные три немца в свежих аватарах.

Леха лежал между валунов, у самого основания скальной гряды, ограждающей Кремневую Долину. Просто лежал. И единственное, что ему было

нужно, - чтобы его никто не трогал. Он был пустой. Выжатый, как лимон. Не осталось никаких желаний, одно отчаяние и безразличие. Он проиграл. И тут ничего не исправить. Теперь ему предстояло смириться с этим. Он еще никогда не ломался - вот так, по-настоящему серьезно. Но все когда-то случается впервые. Он проиграл, и ничего не мог с этим поделать...

Надо было собрать остатки воли, подняться и пойти к Алисе. Это будет труднее всего. Он в третий раз подарил ей надежду - и в третий раз обманул... Это будет пытка для них обоих, но он должен пройти через это. Вот только воли не осталось даже на это - во время гонки он выложился до предела.

Примчавшиеся из Гнусмуса "Айсболты" не трогали его. Пока им хватало забот со схроном. В небо поднялся и ушел куда-то на запад второй вертолет. Третий ушел на восток. А самый первый все крутился над долиной, отпугивая всех желающих попытаться отбить схрон, в котором еще что-то было...

Сатира сначала не было видно. Потом он появился, стал подбираться к Лехе. Потихоньку, по скальной стене, с опаской косясь на Леху.

Леха заметил его, но не обращал внимания. Пришел издеваться? Ну, что ж... Он выиграл. Пусть делает, что хочет.

Сатир подбирался все ближе.

- Рогатый, ты это... - наконец окликнул он Леху.

Боль у него, конечно же, была отключена, и даже если бы Леха его поймал, сатиру ничего не грозило. Но он все равно не спускался со скалы. Присев на уступе метрах в пяти выше, он хмуро смотрел на Леху. Неужели остатки совести проклюнулись?..

Ну да, теперь-то сатир мог позволить себе и с угрызениями совести поиграться. Он-то сегодня вечером выберется отсюда. Его вытащат из игры, залепят черепушку титановыми скобами, зашьют скальп - и через несколько часов сатир будет свободен.

- В общем, не держи зла, а? - сказал сатир. - Я... Ты ж понимаешь. Мест-то на выписку всего два... Ну а когда наши разводящие скорешились, тут уж я и хотел бы тебя с собой вытащить, но Клык-то тоже в доле, его не выкинешь из расклада... А тут ты еще со своим благородством. Гордый, мать твою буйволову за щеку, какой-то бабенке место решил подарить... В общем, так получилось. Все мы, как можем, покупаем свою лестницу в небо...

На красивости потянуло гада... Леха не отзывался. Что он мог сказать ему, предателю? Да и бессмысленно это. Все уже решено. Исправления в базу данных были внесены еще утром или еще раньше, ночью. Даже если бы внезапно пробудившаяся совесть до полусмерти замучила сатира и он решил бы уступить свое место Алисе, это ничего не изменило бы. Сейчас его админ-разводящий был не на работе. Не его смена. И копаться в базе данных было некому.

Сатир замолчал. Но не уходил. Так и сидел на уступе, пока не опустился вечер.

Когда солнце стало красным, а весь восток утонул в багрянце, Леха наконец-то поднялся. Он должен пойти к Алисе и все рассказать...

И тут небеса разверзлись.

Словно это было не небо, а темные шторы, за которыми было еще одно небо, в котором сияло солнце. И эти шторы заколыхались, и из щели между ними брызнул ослепительный свет. Все вокруг окатила белая вспышка. Потом еще раз, еще...

И вдруг прямо перед Лехой и сатиром появилась лестница. Одним концом она уперлась в камни, другим уходила в небо. Лестница несколько раз мигнула, словно не прогревшаяся люминесцентная лампа - кажется, даже послышалось характерное звяканье. И, наконец, засияла ровным солнечным светом.

Сверху, откуда-то из-под самого неба, по лестнице спускалась фигура в золотистой тунике. Кто-то с длинными черными волосами, с бородкой, добрым до приторности лицом... Вся его фигура, каждое движение словно лучилось кротостью и тихой радостью.

Леха стиснул зубы. Даже здесь не обошлось без тупых наворотов! Ну да чего еще можно было ожидать от хозяев ЗАО "Заветами Иеговы"? Только так. Каждому искупившему вину грешнику - по тропинке в Новый Завет.

- Ну, будь, - хмуро буркнул сатир. - Пора мне. Всего тебе, рогатый, короче. Извини, если что не так.

Он спрыгнул с уступа и засеменил к лестнице. Уверенно, даже в темноте не оступаясь копытами на неровных камнях... До лестницы оставалось каких-то пять метров - и тут сатир словно налетел на невидимую стену. Даже не стену, а резиновую пленку. Его плавно, но уверенно отодвинуло на метр назад.

Сатир опешил. Постоял, переводя взгляд с лестницы на камни под ногами и обратно, словно искал, что же его остановило. Опять шагнул вперед, но его снова отодвинуло назад.

- Не по-онял... - протянул сатир.

Он отступил на пару шагов - и снова рванул вперед, с короткого, но мощного разбега. На этот раз его отшвырнуло так, что он отлетел к самым скалам, чуть не переломав ноги.

Сатир сел. Ошалело помотал головой. Потом глянул вправо - туда, где был Блиндажный Лес. И у него отвалилась челюсть. Леха невольно покосился туда же. Там должна была быть еще одна лестница в небо. И Клык, штурмующий ее.

Но над лесом не было ни лестницы, ничего.

Еще толком не сообразив, зачем, повинуясь какому-то внезапному порыву, Леха обернулся на запад. Туда, где за скальной грядой, дальше в пустыне, были скалы, где в пещерах кристаллизовались драгоценные камни. Туда, где обитали гарпии.

Она была там. Тонкий белый штрих, нижним концом уходящий за скальную стену, а верхним растворяющийся в небе.

Сатир взвыл.

Леха тоже все понял. Алиса! Лиска, рыжая умница... У нее же осталась копия программы! Выбраться из локальной сети в повсюду простершуюся паутину она так и не смогла. Но чтобы подправить медицинскую базу данных, выбираться за пределы локальной сети не обязательно.

Получается, днем, во время гонки, уже после того, как в базе данных похозяйничали эти умники, курировавшие сатира и Клыка, перед самым приходом бригады хирургов Алиса еще раз покопалась в базе.

Сатир, не переставая выть, вскочил. Схватился за кольцо в носу, яростно потер его...

- Курица драная!!!

Программа явно не вызывалась.

Сатир, матерясь, опять бросился к лестнице, словно решил во что бы то ни стало пробиться к ней. Он уже все понял, но не мог поверить. Предатель не был готов к тому, что его самого обведут вокруг пальца...

Леха захохотал.

Нет, ему вовсе не было радостно. Он хотел остановиться, но не мог, и все хохотал и хохотал. Слишком многое отделяло полное поражение и эту нежданную, свалившуюся с неба победу. Он почти отчаялся, почти сломался... Даже если бы все случилось так, как он рассчитывал, он вытащил бы из игры только Алису. Теперь же...

Сатир раз за разом штурмовал невидимую стену. И каждый раз отлетал прочь, словно невидимая ладонь кого-то безгранично



сильного брезгливо отбрасывала его прочь...

Леха, все еще давясь смехом, пошел к лестнице. Осторожно поставил копыто на первую ступень, пробуя на прочность... Ничего. Ступень как ступень. Крепкая. Вот только сама лестница слишком крута, чтобы по ней мог легко подниматься здоровенный бык.

Тогда Леха повернулся и пошел бочком, бочком... Все выше и выше, навстречу золотистой хламиде с кротким взглядом. В небо.

- Привет!

- Привет...

Леха почему-то был уверен, что в реале Алиса окажется маленьким серым мышонком. Робкая, в слишком строгом платье, чтобы скрыть невнятную фигурку. Или в неказистом жакетике. С непонятного цвета волосами, с так себе мордашкой, на которой вечно настороженно-испуганное выражение... Он был готов к этому, заранее настраивал себя на жалостливый лад.

И теперь, со странным чувством не то облегчения, не то какого-то разочарования, разглядывал Алису настоящую. Она, в самом деле, оказалась рыжей. Сейчас волос не было, конечно, - после операции еще и полдня не прошло. На голове была нахлобучена кепка козырьком назад. Но даже без волос она были красивая. Правда, немного веснушек... Зато яркие даже без помады губы. Зато радостное, бойкое выражение и живые, словно лучащиеся изнутри глаза.



Сама невысокая, миниатюрная, но фигурка - класс! Обтягивающие джинсы, из-под расстегнутой пуховой курточки выглядывала обтянутая свитером высокая грудь... Если что и портило ее, так это здоровая, не по размеру, дурацкой расцветки кепка.

- Это хорошо, что ты такой, - сказала Алиса. Она тоже придирчиво его разглядывала. - Я думала, какой-нибудь забитый очкарик. Уж больно ловко ты с игроками расправлялся. Словно целые дни за компом просиживаешь.

Она задорно улыбнулась, то есть попыталась.

Леха пробегал в бычьем теле всего неделю, и свое собственное тело теперь казалось ему каким-то неловким, онемелым, почти чужим. А она была в игре куда дольше... Леха мотнул головой, прогоняя высокие материи, и тоже улыбнулся. Пусть мертвые хоронят своих мертвецов! Прошлое осталось в прошлом. Впереди была свобода. И не надо тянуть груз памяти и кошмаров!

- Пошли? - сказал он и обнял ее за талию.

- Ну, пошли! - она с удовольствием, наслаждаясь каждым движением в своем настоящем теле, прижалась к нему, обняла.

И они пошли через сумрачный холл - к дверям, к свободе, которую они отвоевали.

- Эй!

Леха обернулся. Их догоняли два охранника. Ну, вот и все... Слишком рано вскрылось, что должны были выписать не их. Краем глаза Леха оценил расстояние до двери, где стояли другие охранники...

- Держи.

Леха нахмурился. Он уже приготовился к драке...

- Держи, держи, - охранник протягивал Лехе кепку.

Такую же, какая была на Алисе. Значит, это не ее. Это бесплатный подарок от хозяев фирмы. Забота о лысых головах... Или лишний раз не хотят привлекать к себе внимание? Наголо обритые люди, с едва схватившимися швами через всю голову - да, это привлекает внимание к такому приличному снаружи зданию. Лишнее внимание.

- Распишись тут, - второй охранник сунул Лехе лист с ручкой.

- Не надо, - Леха отмахнулся и от кепки, и от листа.

- Давай-давай, - настаивал первый охранник. - Положено. Расписывайся и надевай.

- А то простудишься... - вставил второй. И ухмыльнулся. И захихикал, с трудом сдерживаясь, чтобы не заржать в полный голос.

Напарник пихнул его локтем в бок, но и сам не удержался и ухмыльнулся.

Леха, играя желваками, внимательно рассматривал их. Да, эти сволочи прекрасно знали, в каких случаях отсюда выпускают "досрочно". Только тех, кому осталось жить неделю-две, максимум месяц. Но не брякнуть про опасности простуды они не могли. Каждый развлекается, как может. Даже над теми, кому через неделю умирать, а он этого еще не знает...

- Чего уставился? - прищурился охранник. - Давай расписывайся и одевай! А то простудишься.

Он снова хихикнул.

У Лехи сжались кулаки. Откуда-то изнутри накатила ярость...

- Леш...

Алиса потянула его за руку, внимательно заглянула в глаза.

Вовремя. Леха втянул воздух и заставил себя расслабиться. В самом деле, не стоит. Не для того они вырвались из игры, чтобы вот так, с дуру, влипнуть в новые неприятности. К черту этот "Генодром", к черту этих сволочей, к черту все это!

- Сам крестик поставишь.

Леха взял кепку, подхватил Алису под руку и пошел прочь.

По сумрачному холлу, в мрачную дверь, через темный тамбур. Толкнул тяжелую, на жестких пружинах, внешнюю дверь...

И они оказались в другом мире.

Яркий солнечный день, наполненный весенней свежестью, звоном капели и птичьим гомоном. Они задрали головы в небо. Там была настоящая, пронзительная голубизна. Полная радости, любви - и обещаний чего-то такого, чего с ними еще никогда не было. Чего-то невероятно хорошего.

- Где мы... - прошептал Леха.

Он закрыл глаза и чувствовал, как кожу гладили мягкие, добрые солнечные лучи.

- В лучшем из миров, - сказала Алиса. - Демо-версия. Без возможностей сейва... - И тут же встряхнулась, как купающийся в весенней луже воробей после долгой зимы, и прогнала эти дурацкие мысли. - Я хочу есть! Боже мой, как я хочу есть! Словно месяц голодала!

И они засмеялись, ослепленные настоящим солнцем, и, взявшись за руки, пошли вперед. Прочь от этого чертова здания, прочь от прошлого, прочь от того, что им надо забыть...

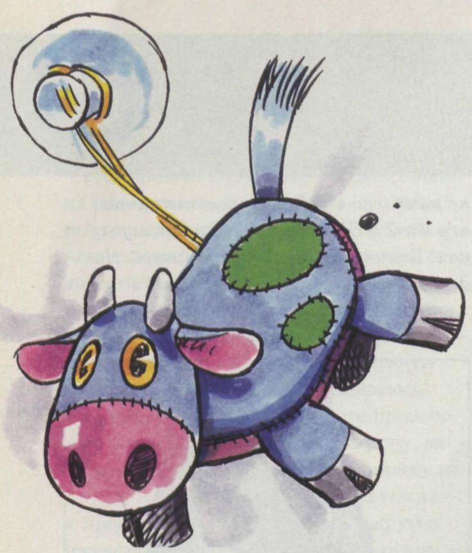
- Такси!

Леха махнул рукой старенькой "Волге", задумчиво ползущей по самому краю дороги. Машина проворно тормознула и прибилась к тротуару. Водитель перегнулся через правое сиденье и приоткрыл окно.

- Куда? - хмуро пробормотал он.

Леха поразился. Как же это можно - быть таким хмурым? В этом мире свободы, под весенним небом, в теплых лучах доброго солнца... Этот голос был мрачным, как "Генодром", из которого они с таким трудом вырвались. На миг Лехе даже показалось, что он уже слышал этот голос - где-то там, в игре.

Он помотал головой, прогоняя наваждение. Просто у человека паршивое настроение. Бывает... Не надо сходить с ума.



– В кафе! – Леха от души улыбнулся, чтобы зацепить улыбкой и этого хмурого водилу. – Куда угодно, где можно перехватить чего-нибудь горячего! Хоть в Мак!

И они с Алисой завалились на заднее сиденье и принялись наперебой обсуждать, что же они сейчас съедят. В желудках было совсем, совершенно пусто. Словно все время, пока они были в игре, их кормили исключительно внутривенно. Леха опять поймал себя на том, что думает об этой чертовой игре, – и опять прогнал эти мысли, и обнял Алису, заглядывая в ее лучащиеся глаза...

И краем глаза заметил, что по низу заднего окна, над самым резиновым уплотнителем, прилеплена наклейка. Какой-то миг Леха пытался понять, что там написано, – он смотрел из машины, и буквы шли задом наперед. А внутри уже что-то оборвалось. Еще раньше, чем он разобрался в надписи: "Wintel'suxxx!", Леха замер. Нет, не может быть...

А их машина, шедшая в совершенно свободном ряду, вдруг вильнула в сторону – нагло подрезая беленький "Фольксваген". Женщина за его рулем среагировала в самый последний момент, и новенький с иголочки "Фольксваген" чуть не впечатался в "Волгу". От неожиданности она ударила по тормозам слишком резко и чересчур сильно. Налетела на руль грудью, сам "Фольксваген" почти остановился и сразу отстал.

– С-сукина кошка! – довольно пробормотал водитель. – Понакупали прав, накрашенные куклы, а машину водить не научились, на спину через колено!

И Леха понял, где он слышал этот голос.

А под рукой напряглась Алиса. Осеклась на полуслове. Застыла, как манекен.

Ее лицо исказилось – и она рванулась вперед, к водительскому сиденью. Но Леха среагировал быстрее. Он перехватил ее руку, обнял ее, прижал к себе... Надо остановить ее. Сейчас, пока не поздно. Если она сорвется сейчас, все окажется зря. Все, и с таким трудом добытая свобода...

И он держал ее, крепко прижимая к себе – потому что это уже не игра. Здесь не бывает сейвов, и ошибок здесь не прощают. Он коснулся губами ее уха, открыл рот – он хотел прошептать ей, что иногда надо переступить через себя, надо вытерпеть, переждать...

Но так ничего и не сказал. Смог бы он сам удержаться, если бы встретил сейчас того помощника депутата? Смог бы он сам переступить через себя? И если смог бы – остался бы он самим собой? Ведь если простить такое...

Может быть, он и смог бы – удержаться. Но что толку? Ведь ненависть никуда не исчезнет. Боль не растворится. Если ее не выпустить наружу, она уйдет глубже и пустит там корни. И будет разъедать изнутри, словно щелочь, вытравливая из души все хорошее – что там еще осталось...

Алиса, дрожа от напряжения, пыталась вырваться. От ненависти ее руки застыли, будто закостенели, превратились в две когтистые лапы. Глаза горели, как не знающие жалости глаза птицы-хищника... Та гарпия никуда не пропала. Она осталась с Алисой. И если ее не выпустить сейчас – она останется внутри навсегда...

Леха крепко прижимал к себе Алису, но не мог ничего сказать. Не находил слов. Потому что выхода не было. Оба пути плохи, и еще неизвестно, какой из них хуже... Что бы он ни попытался сделать, он все равно проиграет.

Время словно остановилось. Машина ползла по мосту, в боковом окне показался памятник Новой России. Огромный жестяной истукан, в пустой голове которого есть кафе, а в одном из глаз – открытая смотровая площадка. Леха вдруг понял, что знает, чем кончится этот день...

И тут где-то в мозгу словно прорвало плотину. Нахлынула ярость. Дикая, ослепляющая ярость. Да какого дьявола?! Нет, он не сделает это! Он не бросится сегодня вечером с этого памятника, выпив для храбрости кофе с коньяком. Нет уж! К черту! К дьяволу этот мир, навсегда изломавший ее душу. И ее, и его собственную. Он не будет сдаваться – он будет мстить. Этому Саксисту, за рулем "Волги". Тем, кто мучил его в "Генодроме". Тем, кто организовал эту паскудную игру. Всем вокруг, кто все это время спокойно жил и улыбался, ни во что не вмешиваясь, старательно не замечая ничего вокруг себя... Всему этому гребаному миру, где с людьми может случиться то, что случилось с ними!

И прежде, чем окончательно утонуть в этом море ярости, он еще успел подумать, что если бы процессор мог чувствовать, он чувствовал бы себя именно так – за миг до того, как лопнуть от перегрева...

А потом – через миг и вечность – что-то изменилось.

За Алисой, с пластиковой ручки над дверцей с ее стороны, свисала на веревочке мягкая игрушка. Между ними с Алисой – и далекой Штукадюймовочкой раскачивался, как маятник, крошечный буйволенок. Сшитый из разноцветных шерстяных лоскутков, с маленькими черными глазками-бусинками, с крошечными мягкими рожками; смешной, неказистый и совсем не страшный, но с ужасно упрямым выражением на морде.

И наваждение отступило.

Нет, так нельзя. Это не игра. Это реальный мир, и здесь нельзя ошибиться. Потому что в этой чертовой демо-версии нет сейвов... И тогда Леха стиснул зубы и тихо выдохнул:

– Перестань, Лис. Перестань.

Он по-прежнему не видел выхода. Но одно знал твердо: он должен найти его. Теперь он отвечает не только за себя. И у него нет права на ошибку.

Он должен найти выход.

И он найдет.



Почта

Буду спорить на 100$, что письмо не опубликуешь
(самый частый вид пари среди читателей Нави)

Доброго вам времени суток, незаменимые мои! Вот честное слово - скоро открою расчетный счет и буду спорить только после внесения контрольной суммы. А то любителей поспорить – масса, а вот никто из проигравших еще ни копейки не отдал. На самом деле – заканчивайте свои глупые провокации: иногда встречается интересное письмо, хочется его в номер поставить. Но стоит в конце какая-нибудь ерунда, типа сегодняшнего эпиграфа. Цепочка мыслей следующая: "Письмо интересное, опубликовать можно. Но автор, увидев свое письмо в журнале, подумает, что я на спор повелась. И читатели подумают, что на спор повелась. Лучше уж письмо не публиковать – а то от этих споров отбоя не будет". А для тех, кто непременно хочет увидеть свою "писанину" в журнале остается рубрика "Читатель - читателю", где места много...

Единство и согласие



Для начала - о новом номере. Вышел в пятницу, 13-го, что приятно, так как обычно выходит не раньше 15-го, а приметы – это все буржуазное влияние, но мы, истинные пролетарии, не поддадимся на их вражеские провокации. В Оружейной - Баррет. Это плохо. Потому что одноклассники, едва увидели то самое оружие из JA, вырвали у меня из рук Нави и не дали самому его прочитать как следует &:-). А в целом хорошо, конечно. Кстати, у меня есть идея: писать не только про существовавшее и применявшееся в реальности оружие, но и про известное игровое типа BFG - история у этой пушки тоже богатая, хотя в реале разборок с ее помощью и не устраивали. Теперь про Нави в целом. Есть такой минус, как отсутствие целостности. Вот Джобс на сайте говорил, что этого не хватает и надо бы, чтобы при написании статьи про адд-он к Тропико неплохо было бы учесть, что игра названа Нави лучшей экономической стратегией 2001-го. И так ведь во всем. Нужен единый подход.

<...>
phil
e-mail: phillennium@land.ru

Единое мнение и единая стилистика – вещь, конечно, позитивная. И некоторое время назад мы действительно обращали на это внимание. Однако, время идет, авторы меняются, каждый приходит со своим стилем, своими литературными особенностями. На какие-то моменты мы по-прежнему обращаем внимание, но в большинстве случаев оставляем стилистические заморочки на совести авторов. Потому что единство и согласие – это, конечно, хорошо и здорово. Это способствует единому восприятию журнала, создает узнаваемый стиль и формирует отношение. Но подобное "единство" довольно сильно обезличивает авторов. Вы знаете, что ваш любимый мастер печатного слова пишет именно так, а не иначе. И изменение его привычных выражений на "общепринятые редакционные" отнюдь не способствует формированию яркой индивидуальности, столь ценимой вами в наших авторах.

Русские идут!

Теперь ближе к телу, а именно к проблеме национализма в играх. Рассуждаю по пунктам: 1. Во первых не понимаю тех людей, которые считают, что янки и все, кто с ними, не должны "опускать" в своих играх нас - Русских. Объясняю: а) Между нами продолжается "холодная война", которая никуда не кончилась (кто скажет, что я не прав, в того я кину камень). б) В подобной войне пропаганда играет гораздо большую роль, чем в обычной, а компьютерные игры, как средство пропаганды, штука мощная. в) Они (не хорошие) хотят победить, а если хочешь победить, то ты должен использовать все имеющиеся средства. 2. Во вторых я искренне не понимаю наших игроделов. Не понимаю их за: Аллодов, Паркан, Демиургов, Корсаров, Вагнеров, Самогонки, Атцтеков и т. п.. Зачем эти "игры"?! Где игры про Афганистан (стратегия, FPS, RTS), про Чечню, про наших пилотов во Вьетнаме и Египте наконец?! А вот чем, к примеру, продуманный морской сим. по Русско-Турецким войнам был бы хуже Корсаров? Вспомните украинских Казаков - почему они могут, а мы нет? 3. Конечно вышеперечисленное звучит несколько не полит корректно. Но давайте-ка вспомним некоторые из западных, по настоящему отличных игр. Fallout - наглядная демонстрация превосходства их научной мысли над нашей, имеются ввиду доспехи Uncloud и супер крутая M-16 из Tactics). (Относительно Fallout - вопрос весьма спорный. Во-первых, может в СССР уже к тому времени и коммунизм построили, нам про это не рассказывают, а во-вторых, видели какая из Америки при всей их научной мысли замечательная пустыня получилась? – прим. ред.) Red Alert 2 - в мультиках мы наблюдаем классическое, западное, гипертрофированное представление об СССР. Operation flashpoint - без комментариев. Разве это полит корректно?! Но ведь это было интересно. А теперь подумайте - разве было бы плохо, если бы у нас была отличная игра, в которой НЕ ОНИ НАС, А МЫ ИХ?! 4. Но, похоже, что некоторые наши разработчики поняли, что к чему. Я не поклонник леталок, но меня очень радует существование игр Ил-2 и Шторм. ЖДУ такие игры, как: Блицкриг, Silent Storm, Альфа. Надеюсь это еще не предел "наших".

P.S. По вопросам пишите на ящик todkopf@yandex.ru Legion 9.



Вглядитесь в это искаженное бессильной злобой лицо чешского партизана, вот что делает с людьми НАТО

Ну не все так сурово, мне кажется. Разумеется, пропаганда в играх присутствует, но считать, что это делается намеренно... В первую очередь игра делается для того, чтобы реализовать идею и заработать на ней денег на безбедную жизнь. А дальше все логично. Есть "мы" - у "нас" все круто и здорово. Есть "враг". У него тоже все неплохо (но, конечно, не так хорошо, как у "нас"). Есть стереотип, который формируется в детстве и юности. Люди, кто сейчас создают игры, юность свою провели в страхе перед страшной и ужасной коммунистической страной, которая грозит всеми миру ядерными ракетами. Вот и получается, что Россия, как основная наследница Советского Союза, получила в комплекте с долгами еще и определенный имидж, который чрезвычайно удобно использовать для изображения "вечного врага". Так что ничего личного – просто дело привычки и удобства образа. А как подтверждение моих слов – подобный эффект можно наблюдать у наших дедушек и бабушек в отношении Германии. Впрочем, если вы не параноик, это еще не значит, что они за вами не следят...

Второй вопрос – почему нет игр про Афганистан или Чечню. По той же причине нет игр про террористические акты в Америке. Пока боль и ужас потерь не пройдет, невозможно говорить о развлечениях, коими игры все-таки являются.

Один за всех

У меня возник вопрос - сколько ваших авторов пишут под двумя никами? Например, Кшаду - это, по-моему, тот же Rifle. А маленький Вкшимук - это Reckless Driver... Жилин же вообще похо-

же продукт нескольких авторов (я имею в виду Revenant'а и Chaos Mage'а). Поясните пожалуста, насколько я прав?..

Revenant

Открою историческую тайну – один из номеров (какой – говорить не стану) почти наполовину был написан одним единственным человеком (его называть тоже не стану). Разумеется, есть авторы, которые пишут под различными именами. Это вызвано разными причинами. Самая основная – определенный литературный образ. Когда я подписываюсь "Жанна Давыдова" - вы видите привычную ведущую почты. Если я не хочу, чтобы это впечатление распространялось на другие мои статьи (а чаще всего так оно и происходит), я подписываюсь другим именем или ником. При этом, я прекрасно понимаю, что наблюдательный человек сопоставит и вычислит все, что захочет. Однако впечатление все равно изменится.

(REM: автор письма не имеет никакого отношение к автору нашего журнала с таким же ником)

Игра или работа?

Теперь о моем общем взгляде на компьютерные игры. Я согласен на все сто процентов с Revenant (письмо Игра для профи, 8). Разработчики компьютерных игр должны ориентироваться исключительно на профессиональных игроков, а остальные же должны просто учиться.

JCDenton

Мы продолжаем принимать ваши отзывы на письмо, опубликованное в позапрошлом номере. Напоминаю, речь шла о том, на кого ориентироваться разработчикам – на серьезных, "профессиональных" игроков, которым требуется высокая сложность игры или на простых обывателей, которым необходимо, чтобы игра была интуитивно понятной и замороченной. Если у вас есть свое мнение по этому животрепещущему вопросу, его еще можно организованно прислать мне, дабы я опубликовала его в следующем почтовом номере.

Бумажный Форум

Хотелось бы рассказать вам о том, каким я бы хотел видеть журнал (надеюсь, вам будет интересно об этом услышать). Мне кажется, что не надо печатать статьи о средненьких, ширпотребных игр. Интересно будет читать только об откровенно плохих играх (скажем, менее 3 баллов) и об очень хороших (боле 7, например). На все остальные, можно было бы выделить одну страничку и в таблице указывать название и количество заслуженных баллов. Зато сколько освободится места под околоигровые темы! Если кто-то будет говорить, что околоигровые темы портят журнал - не верьте! Их сильно не хватает. Не хватает статей о том, КАК играть в игры: различные хитрости и уловки передвижений в шутерах, тактик в стратегиях или управления в симуляторах. Лично мне, очень понравились статьи про картостроение CS и WC3. За них отдельное спасибо! Еще не хватает раздела FAQ. Конечно, подобные разделы есть во многих других журналах (в основном в специальных софтерных и хардерных). Но если не получается установить какую-то игрушку, кампутер постоянно и самопроизвольно перезагружается или принтер глючит, зачем начинать покупать какой-то другой журнал, писать им письма и ждать ответа (которого может и не быть).

В Z-Zone больше юмора и кроссвордов! Жаль, что так давно не появлялись кроссворды...

На самом деле, идея публиковать в рейтингах максимальное разрешение не такая уж и плохая. Только нужно публиковать не разрешение, а движок, на котором сделана игра. Поверьте, он скажет нам о качестве графики и, порой, геймплея игры лучше сотня скриншотов.



И, конечно же, нужно нет, просто необходимо расширить раздел "Почта" (мой любимый). Ведь на этих жалких двух страничках (ведь именно такой размер можно чаще всего увидеть) нельзя разместить самое интересное: ответы на письма предыдущих номеров. Кроме того, я предлагаю в "Почте" создать специальный раздел "Форум", на котором размещать популярные темы с вашего форума на сайте. Ведь не у всех же есть Интернет, а такие темы, как "Господа, а не открыть ли нам новую рубрику по локализациям?" или "Про конкурсы " собрали уже приличное количество ответов и многие из них очень интересные. А модераторы и редакторы журнала, к которым они обращены, почему-то не отвечают на них.

Ну что ж на этом я с Вами прощаюсь. Желаю вашему журналу не сидеть на диетах, а толстеть, толстеть, толстеть.

Итак, на все отвечаю по порядку. Очень интересное мнение – оставить не только описания хороших игр, но и "полный отстой". Отчасти, это понятно: во-первых, по совсем уж лажовым играм обычно получаются очень смешные статьи. Во-вторых (и это основное) – врага надо знать в лицо, чтобы ненароком не напороться на него в магазине.

Читатель - читателю

Хочу переписываться с теми, кто обожает игры в жанре симулятор спецназа .
Пишите jc@nm.ru
JCDenton. Отвечу всем.

Как играть в игры – об этом статью не напишешь – у каждого своя манера игры. Вернее, написать-то ее можно, но очень затруднительно. Во-первых, на это уходит очень много времени (надо досконально изучить игру, чтобы давать рекомендации подобного характера – это сложнее, чем гайд или пачка отдельных советов). Во-вторых, это можно делать только по культовым играм, актуальность которых не измеряется годами, а не неделями. По Ультиме такое возможно, по Контре – тоже. Но этих игр – единицы и писать о них все время не получится по понятным причинам.

Кроссворды. В каждом номере мы стараемся устроить как минимум один конкурс – это может быть кроссворд или викторина. Можно сделать их больше – но тогда придется жертвовать другими материалами.

Теперь по поводу бумажного форума. Когда-то я публиковала самые интересные форумные обсуждения в Почте – возможно, настало время эту традицию возобновить. Если вы считаете это нужным – пишите, приму к сведению. Однако, форум тем и хорош, что все обсуждения длятся не более недели и довольно быстро устаревают. Очень мало тем, которые стоит обсуждать со скоростью выхода номера – т.е. растягивать на три-четыре месяца. Те дискуссии, которые у нас идут, по сути – тот же форум.



Куда пойти учится?

Здесь, в Ташкенте сложно найти ваш журнал, так как фанатов его много, а завозят НИМ мало. Я единственный из клана и своих знакомых, кто выкупил все журналы за 2001 год и почти все за 2002 (ох когда же завезут хотя бы июльский номер, а то каникулы кончаются). Меня волнует такой вопрос: можно ли публиковать на своем сайте статьи с вашего диска или журнала? Если нужно я выделю крупным шрифтом автора и ссылку на ваш журнал. Если нужна реклама НИМ а, то я готов поместить ее на свой сайт. Раньше я где-то читал, что нужно письменное разрешение, но как его получить понятия не имею.

Где взять информацию о том, какие языки программирования нужно знать и программы изучить чтобы в будущем стать геймейкером. Мне 14 лет и думаю, что пора уже начинать изучать все нужное для профессии своей мечты. Задаю этот вопрос, так как обратиться больше некуда (в Узбекистане не делают игр вообще).

Scout[VUA]

Широка и необъятна зона охвата Навигатора игрового мира! Пора бы привыкнуть – ан нет, не устаю удивляться и восторгаться! Итак, по существу: если возникает жгучее желание опубликовать у себя материалы с сайта Навигатора, договариваться об этом имеет смысл по волшебному адресу navigat@aha.ru, который является основным информационным мылом редакции. К нам часто обращаются с подобными просьбами. Чаще всего, никаких проблем с размещением статей на фанатских сайтах не возникает.

Если есть желание серьезно заниматься программированием – прямая дорога на ВМиК в МГУ или на другой факультет прикладной математики. Самостоятельно тоже можно, но долго и сложно. Читай огромные талмуды по С++ или Visual C. Большинство моих знакомых шли к программированию через математические школы или кружки информатики.

Вот и подошел к концу сегодняшний выпуск Почты. Как обычно, с нетерпением жду ваших писем, рисунков, посылок, денежных переводов и других знаков почтового внимания. Напоследок побалую вас небольшим, но очень вкусным отрывком письма в рубрике "Без комментариев". До встречи через месяц!

письма читала и перечитывала
Жанна Давыдова
jgran@mail.ru

Без комментариев

Сотник вспомнил про нас в своем приветствии. Что может быть лучше? Каждое явление Сотника на форум бурно обсуждается, вызывает приливы энтузиазма, работа начинает кипеть по всему клану. Нельзя ли посещать нас чуточку чаще? Быть может, тогда у нас хватит сил занять первое место. Я отлично понимаю, что у Главного Редактора столь знаменитого журнала и без того немало дел, и обязанностей, но все же я не теряю надежду... Еще хотелось бы поделиться своим сумасшествием. В моем больном, воспаленном мозгу зародился культ личности Сотника. За тобой я пришёл в Ультиму, и вступил в Black Watch. Теперь я собираю реликвии, оставленные тобой там. Я купил башенку на ледяном острове, купил тот домик, который ты обменял на Виллу в пустыне. К сожалению после упомянутого Publish 16 мои возможности серьезно снизились и я не смог выторговать эту самую виллу :(. За тобой я пришёл в Navigator Dragons, правда тебя там уже не было. И сейчас я продолжаю идти по твоим следам. Может, я действительно сошёл с ума?
С уважением Nick MacDavid, Armorer and Supply Master of Navigator Dragons.
Archmage of BW, Guildmaster of TBW.